

Nº 20 1993
100 ptas.
CANARIAS 115 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
POSTER DE TUS HEROES FAVORITOS: KEN Y RYU
AXELAY
LO MAS LUJOSO DE LA GALAXIA
Y NUEVAS AVENTURAS:
NEMESIS 2
PILOTWINGS
BATTLETOADS
SHADOW OF THE BEAST II
8 414090 101943 00020
MEGA DRIVE
SEGA
WORLD OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE AND Donald Duck
WORLD OF ILLUSION LAS ESTRELLAS DE DISNEY
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.



NEMESIS II
El héroe del universo sideral ha vuelto. Prepárate para vivir un combate galáctico sin precedentes.
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acóplate en el Fórmula Uno más potente, ponte el cinturón, atento al banderazo y haz la carrera más impresionante de toda tu vida en el Grand Prix.
PARASOL STARS
Nuestro héroe BUB estaba tranquilo, pero un buen día apareció el loco Chaostikan y con él, monstruos amenazadores del universo. Sólo tienes un arma: El Parasol Mágico. ¿Será suficiente?
PRINCE VALIANT
Dos reinos medievales: la luz y las tinieblas, tienen que enfrentarse. Elije y dispondrás de tu propio ejército… La recompensa es un fabuloso estandarte. ¡RAPIDO!, desenvaina tu espada.
¿CÓMO LO VES?
LEMMINGS
Los Lemmings son muy lindos, pero su cerebro es tan pequeño que resultan un poco torpes. Ayúdales a sobrevivir a los peligros de su mundo.
UNIVERSAL SOLDIER
Una pelea a vida o muerte con un viejo enemigo, el sargento Scott. Ambos sois "máquinas de lucha terminal". Sólo uno sobrevivirá.
GAME BOY
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.
CID FCA!



KRUSTY'S FUN HOUSE
La casa del payaso Krusty está infectada de ratas. Sólo tú y Bart Simpson podéis ayudarle a desratizar.
No es un trabajo agradable, pero alguien tiene que hacerlo.
STAR WARS
Junto con tus héroes favoritos de las estrellas tienes que vencer a los malvados intergalácticos y el universo será vuestro.
BEST OF THE BEST
Ha nacido un nuevo deporte: el KICKBOXING. Llevas mucho tiempo entrenando, pero siempre hay algo más que aprender para ser "el mejor de los mejores".
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
DARKMAN
Antes tenía una vida normal, ahora es un vagabundo desfigurado que busca a su amada y a los indeseables que acabaron con su magnífica vida. ¡Ayúdale a vengarse!
ROBIN HOOD
El héroe de todos los tiempos, Robin Hood, deja en tus manos el destino de Inglaterra. Termina con el perverso Conde de Nottingham y el Rey Ricardo te nombrará su caballero predilecto.
HUDSON HAWK
El as de los ladrones ha salido de la cárcel y quiere que esto dure mucho tiempo, pero la tentación podrá con él, ya que la vida de su mejor amigo está en peligro.
¡Intenta que no vuelva a la cárcel!
ALIEN 3
Ponte en el lugar de la sargento Ripley. En el sitio más insospechado de la nave te espera Alien. Sólo tú puedes poner fin a esta pesadilla.
MCDONALDLAND
El ladrón de hamburgesas ha vuelto a aparecer. Los M.C. Kids necesitan tu ayuda. Y tú, sólo cuentas con tu imaginación. Cuando acabes, inténtalo al revés.
GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

Año 2 Número 20



Secciones

NOTA DE LA DIRECCION:
Ante la avalancha de cartas recibidas para el sorteo de SPACO S.A., nosa hemos visto obligados a postponerlo una semana. Pedimos disculpas por las molestias que os podamos ocasionar y os emplazamos a la semana siguiente para conocer a los afortunados ganadores. ¡Atentos!

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador, Nº 2
1ºB
28016 MADRID.

SUPER AXELAY Pág. 8
Inventos, monstruos y naves al servicio del "MD-7".



WORLD OF ILLUSION
Mickey y Donald juntos para la aventura. Pág. 16

PILOTWINGS
Pág. 28 **Supera los más difíciles exámenes de piloto.**



BATTLETOADS
Un divertido y entretenido videojuego que no te saldrá "rana". Pág. 32



SHADOW OF THE BEAST II Pág. 38
Zelek, el mago de la bestia ha vuelto.

Una semana más volvemos a acudir a nuestra cita. Esta vez te hemos preparado un número de "lujo" para que te entretengas a tope con tu hobbie preferido. Para que vayas abriendo boca, te presentamos "Super Axelay", un mata-marcianos realmente potente. "Street of Rage" pondrá a prueba tu habilidad como luchador callejero. "Nemesis 2" es un combate espacial y especial. Con Mickey y Donald, entraraás por la puerta grande en un mundo de ilusión y encanto. Y si quieres aprender a volar en cómodas lecciones, "Pilotwings" será el mejor maestro. Con "Battletoads" experimentarás nuevas sensaciones en un mundo extraño, pero divertido. Finalmente, "Sagaia" y "Shadow of the Beast II" te integrarán en una aventura verdaderamente inolvidable. Igual de inolvidable deberá ser tu cita semanal con tu revista favorita. Aquí te esperamos. ¡Chao!

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martín, I.M. "PREDATOR", Alicia "Apiro", Enrique Rex, Gianluca Pagliuca, Mario de Luis.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Clickart C/ Bravo Murillo, 377 Madrid.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain III, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).
El precio de Canarias es mayor debido a sobretasas aéreas.



FAMOSOS EN ACCION

Con un motivo que merece reseñar, Somalia, se celebró en la localidad de Torrejón de Ardoz un simpático partido de fútbol entre famosos y artistas, teniendo como contrincantes a los toreros. Bajo el patrocinio de Sega y en el estadio municipal de Veredillas, se dieron cita muchas caras conocidas. Por ejemplo, los famosos Gil y Gil y Don Ramón Mendoza, o mejor dicho, Tony Antonio y Juan Carlos del programa televisivo "El Friqui". También participaron toreros de cierto renombre como el Millonario o Juan Carlos Alcalde.

La nota exótica que probablemente atrajo mayor número de espectadores fue, sin duda alguna, la participación de las Mama Chicho, que suplieron sus carencias técnicas con otras armas no menos interesantes. Pero lo mejor de todo fue que los fondos serán íntegramente destinados a la Unión de Fútbol torrejón y al pueblo de Somalia, tan necesitado en estos momentos. Iniciativas así es lo que hace falta.



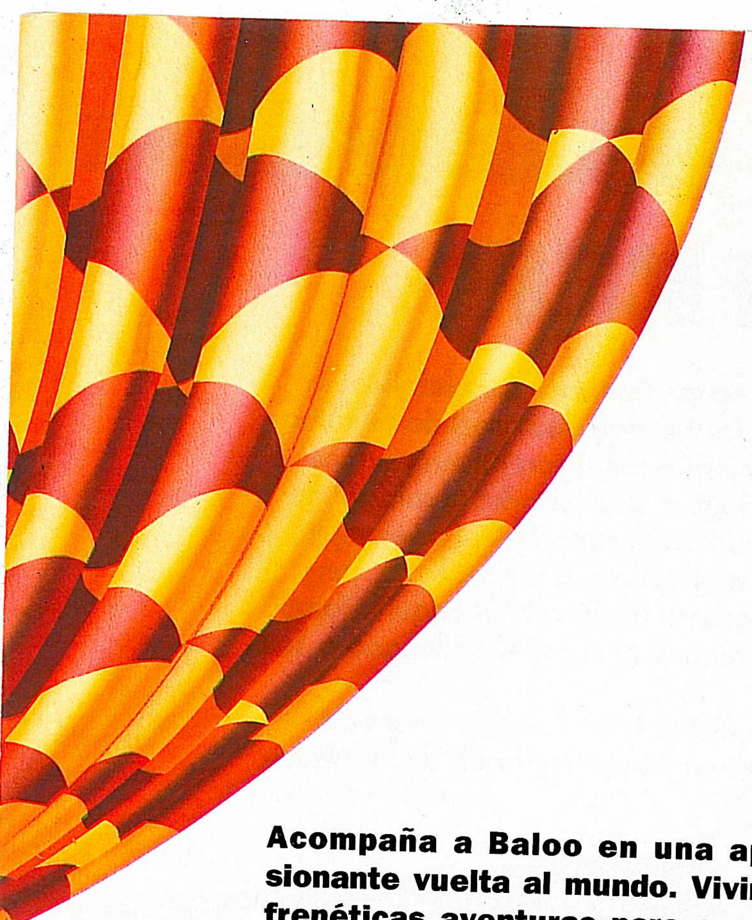
ACTION REPLAY PRO EN ESPAÑA



A través de la conocida compañía española, Proein S.A., ha comenzado la distribución de un producto que ya tuvo antecedentes para otro tipo de aparatos cosechando un gran éxito.

Action Replay Pro es un periférico con el que ganarle la partida al juego más difícil dejará de ser una tarea complicada. A través de un panel, introduciremos el código necesario para proveernos de vidas infinitas, munición sin límite y muchas otras cosas más que nos ayudarán a lograr ser inmortales para cualquier enemigo, por poderoso que éste sea.

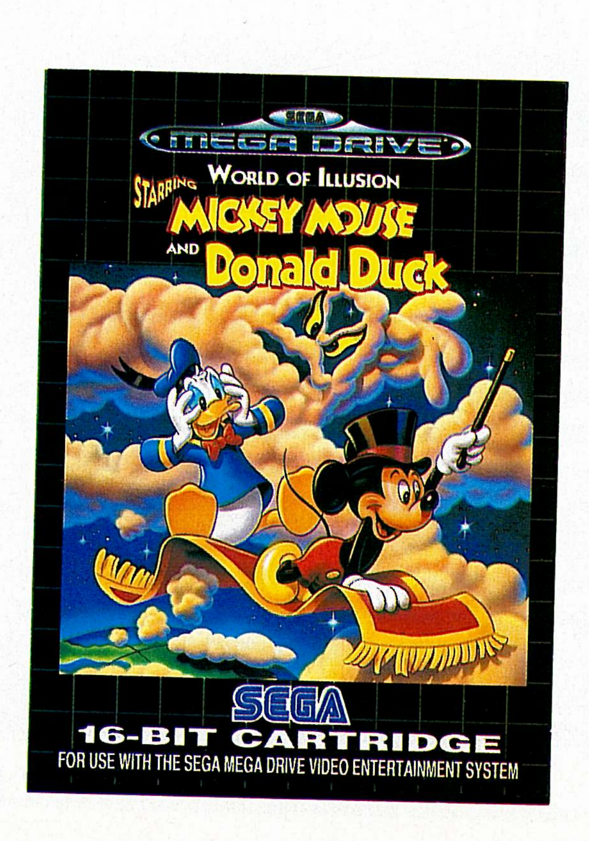
Proein S.A. cuenta con versiones del producto para varias de las consolas "caseras" del mercado, es decir, Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy y Nintendo, y están convencidos que esta ayuda le será muy útil al usuario para sacar un mayor rendimiento de los juegos adquiridos.





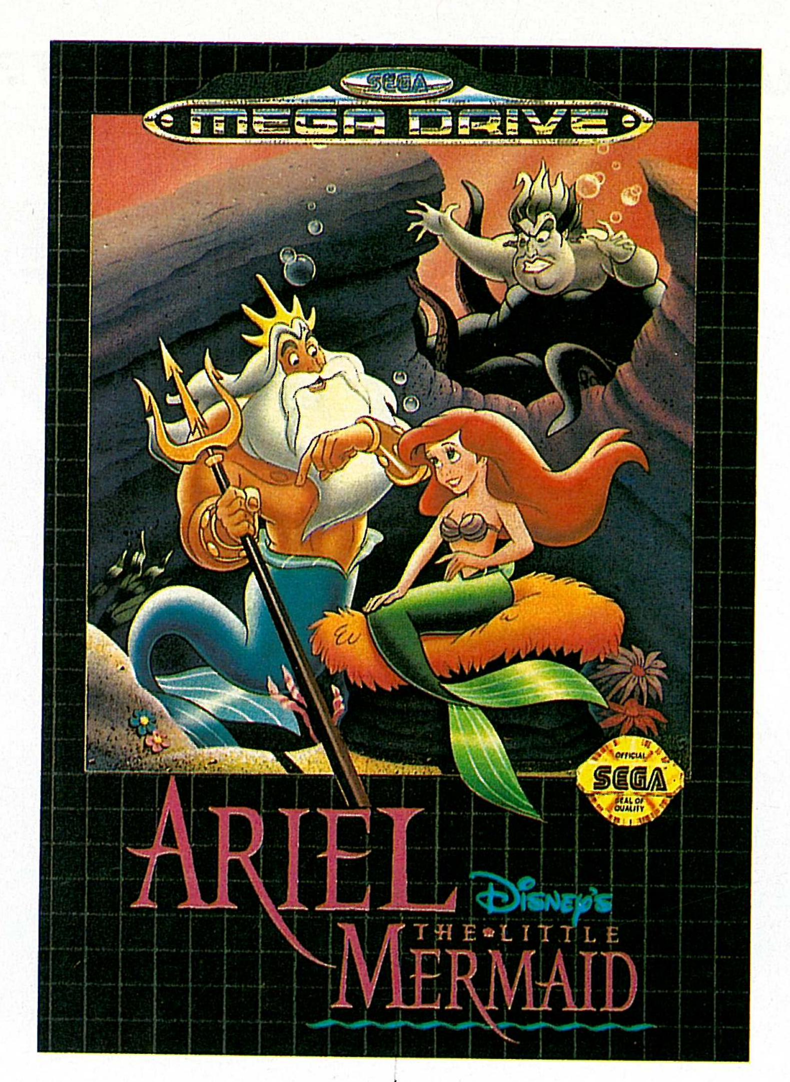
Acompaña a Baloo en una apasionante vuelta al mundo. Vivirás frenéticas aventuras para conseguir tu objetivo. ¡El contrato del siglo!. Puedes jugar sólo o con un amiguete. De cualquier forma eliges personaje; Kit o Baloo. ¡Haz las maletas!.

JUEGATE



Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos.
¡Vigila tus espadas!.
Puede que tu compañero no esté a tu altura.

El regreso del Murciélago para la venganza final. Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos.
Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!.
Puede estar contigo... o contra tí. La noche es tuya.



Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales. Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría de Tritón.
¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.

LO TODO



Vive una Aventura

SEGA

OK Pasarela:
SUPER AXELAY
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Konami.
N. de jugadores: 1.
Fases: 6



Axelay es el nombre de la máquina de guerra más poderosa del sistema Illis. La Armada de Aniquilación, opresora y culpable de la actual confrontación, no quiere perder lo que ha ganado... aún a costa de Axelay.

LA BATALLA DE LAS GALAXIAS

AMOR ESPACIAL

Era difícil despedirse de la familia para luchar contra la malvada Armada de Aniquilación, pero no le quedaba otro remedio al oprimido sistema de Illis que tenía en Axelay y su piloto su baza más poderosa.

La guerra había sido cruenta y tanto un bando como el otro habían perdido demasiadas vidas. Axelay, poderosa e implacable, iba a poner el remedio definitivo.





COMIENZA LA BATALLA

Todos los comienzos son siempre difíciles, y "Super Axelay" no es una excepción. Este juego, que podría ser encasillado desde un principio dentro del género matón, de redenciones varias donde ciertas civilizaciones pasan por apuros totalmente injustos, es un cartucho de reconocibles connotaciones nostálgicas,

LAS ARMAS DEL AXELAY

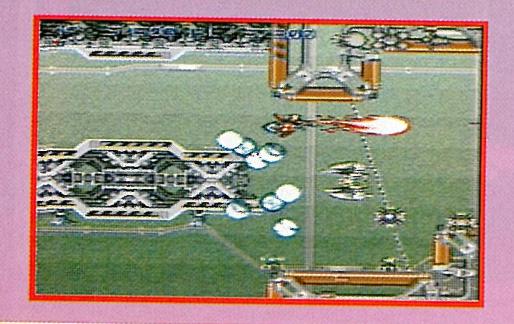
Una de las cosas que más llama la atención de este juego es que las armas de que hace gala en el juego nuestra nave no variarán a lo largo de la partida y sólo nos tendremos que limitar a disparar y esperar al comienzo del siguiente nivel para regenerar, y modernizar, nuestro arsenal.











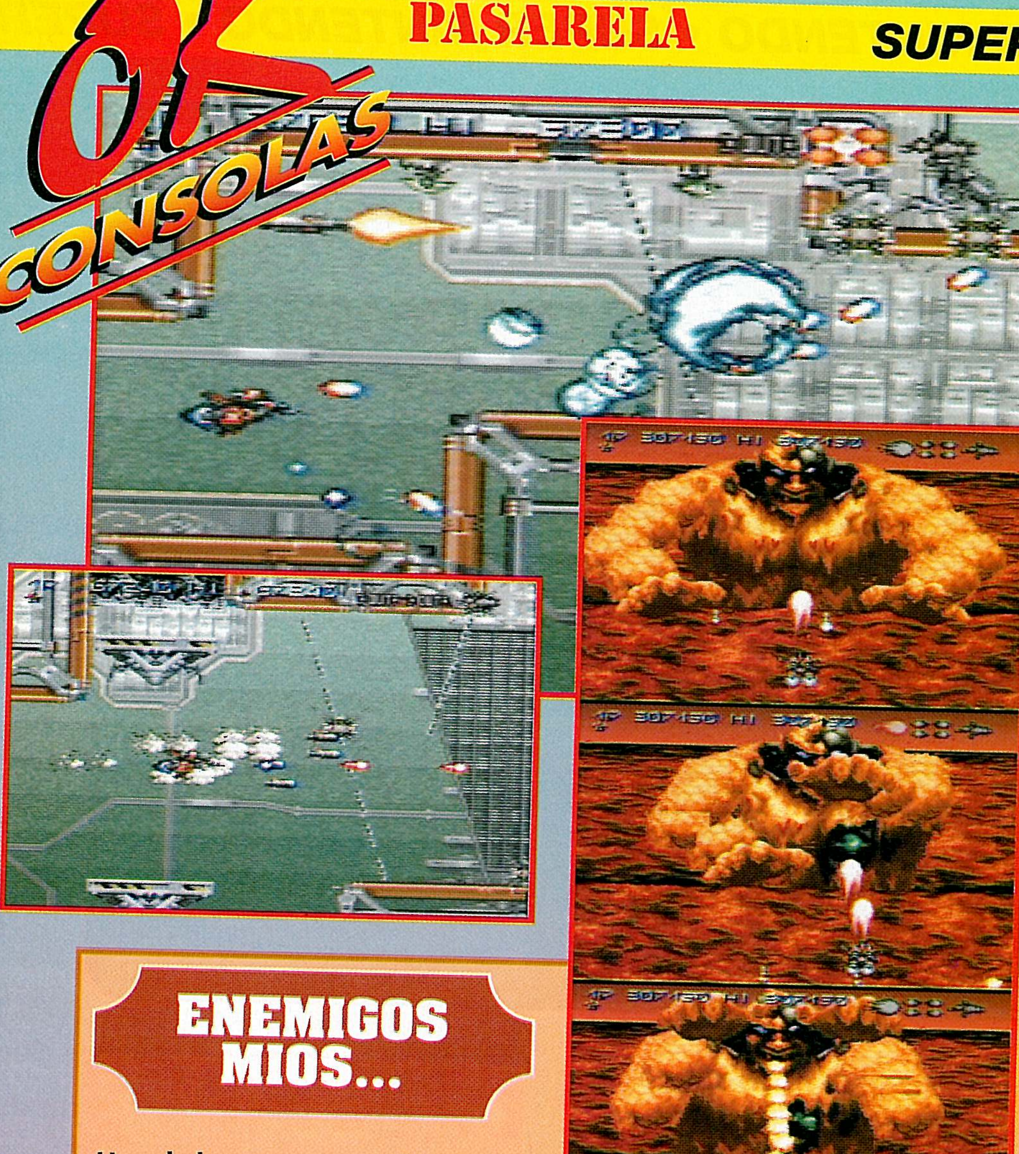
recreativas para más señas, mezcladas con lo mejor de los "shot'em-up" horizontales.
Así, desde un principio, y nada más introducir el juego en la consola, nos dispondremos a ser sorprendidos, si estamos dispuestos a ello, por una nueva ración de tecnología y maneras jugables.
Para empezar podremos ver un anuncio de la historia que nos propone el juego. Una historia de buenos y malos encasillados, clichés tremendamente conocidos, con un aderezo continuo de presumibles épicos momentos. Después,



MD 7







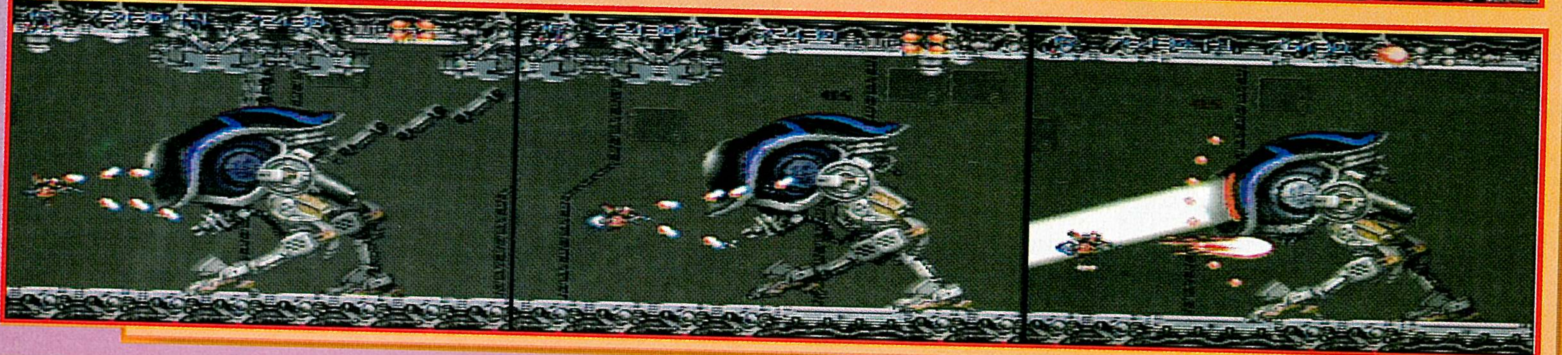
la batalla se desata.
Una vez en ella, "Super Axelay" nos ofrece multitud, algunas menos, de opciones y armas, como mandan los cánones del redentor postrimero, enemigos sibilinos que nos tenderán sus zarpas

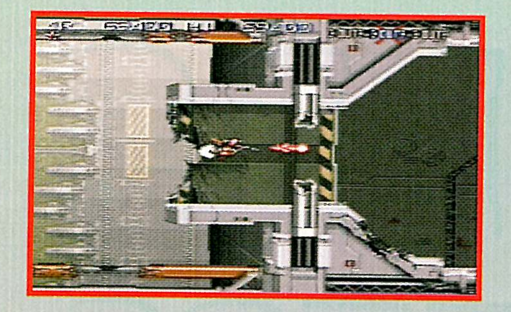


ENEMIGOS MIOS...

Uno de los aspectos realmente sorprendentes del juego es la inclusión de unos enemigos final de nivel totalmente mutados, inhumanos y esperanzadoramente abatibles que bajo distintos nombres y maneras nos intentarán poner las cosas oscuras... más bien negras.
Ahí van todos los nombres de las bestias... The Arachnatron, Towbart T-36, Regenertoid, Aquadon, Wayler y Veinion. No os digo más.














mientras con la otra nos atacan, y unos esplendorosos, imparables y, sobre/ante todo, espectaculares enemigos final de nivel.

Seis serán la fases que separarán a nuestro guerrero Axelay de la victoria total. Tres de visión horizontal y otras tantas en vertical, que ayudarán, alternativamente, a descongestionar el finito fluir de enemigos destructibles. He dicho.

De todas las maneras y para los entendidos en la materia, podremos elegir entre tres armas distintas, misiles mañaneros y energías varias que carcomerán, o reconcomerán, y harán chirriar los circuitos integrados de todos nuestros metálicos enemigos. La utilización/elección de éstas será sencilla y puedo aseguraros que toda práctica

Un buen golpe de efecto es la inclusión de una panda de enemigos final de nivel totalmente mutados y sobrecogedoramente inhumanos, que en ningún momento dudarán en pretendernos freir sin más. Bien, tampoco podíamos esperar menos, sino qué clase de enemigos serían.

correlativa (al menos en mi caso) no será suficiente...

Otro aspecto reseñable y que salta a la vista es la utilización mística, urbana y, hasta cierto punto tremebunda del "Modo 7" de Super Nintendo. Es totalmente vertiginosa la sensación que ofrece, con varios planos de scroll que se acercan y oprimen a la vez que fascinan.

DISPAROS DE ORO

"Super Axelay", por si no os habéis enterado, es un matamarcianos de alta alcurnia, "made in Konami" que resalta, sobre todo, por sus excelencias técnicas. Hay que reconocer en él, y a partes iguales, esmero y un cierto toque que dona la necesidad de crear algo original y anormal.

"Super Axelay" es bueno, bonito y vertiginoso.

J.L. "SKYWALKER"



OK Pasarela:
STREETS OF RAGE
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Fases: 5

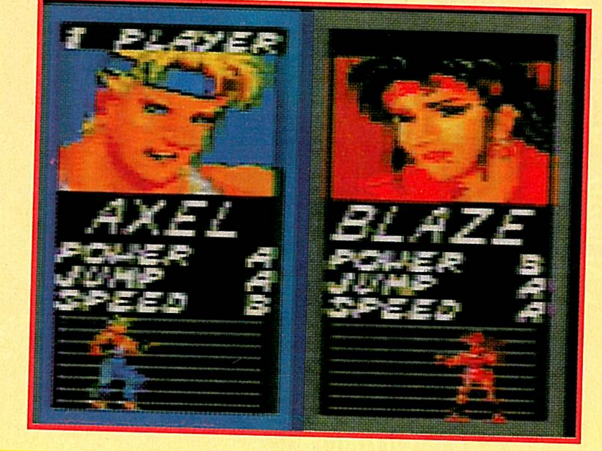
CALLES DE FUEGO

Las calles están que arden, el crimen organizado controla la ciudad y la policía está manejada por la mafia. Los únicos que pueden poner freno a esta situación son Axel Stone y Blaze Fielding, dos jóvenes cadetes de la academia de policía.

UNA DE TORTAS

Si te gustan los juegos de la serie 'Double Dragon' seguro que vas a tardar poco tiempo en ir a la tienda a por éste. Las peleas callejeras siempre han estado de moda en el mundo de los videojuegos y ahora más que nunca.

Por eso, los protagonistas del juego, Axel y Blaze, son dos verdaderos expertos en el combate cuerpo a cuerpo. Axel domina las artes marciales a la perfección y Blaze aprendió judo desde pequeña para defenderse.



LAS CALLES

A la hora de jugar se puede elegir entre un personaje u otro sabiendo que ambos tienen cáracterísticas diferentes. Axel es más poderoso en sus golpes pero Blaze es mucho más rápida.

Si tienes el cable Gear to Gear podrás jugar a dos jugadores simultáneamente de forma que entre los dos seréis doblemente poderosos.

Hay varios escenarios diferentes y cada uno de ellos tiene su atractivo particular: fábricas abandonadas, transbordadores, muelles y varios lugares sórdidos de la ciudad.

Los enemigos son muchos y algunos de ellos llevan armas que puedes utilizar contra ellos. La manera de hacerlo es quitarles su propia arma para luego usarla nosotros. Con armas la pelea se inclina de forma mucho más clara a nuestro favor.

Hay zonas de la ciudad en las que debido a su peligrosidad es imprescindible utilizar algún arma para combatir a nuestros enemigos.

LAS FASES

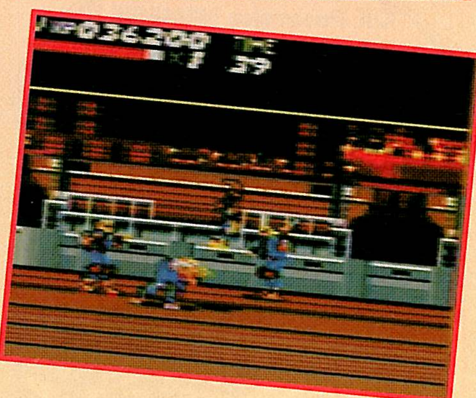
El juego se compone de 5 fases diferentes. Se empieza en las calles del centro, donde Axel y Blaze comienzan su aventura. Allí tendrán su 'bautismo' de fuego contra la primera oleada de gansters. Al final de esta fase, hay un mega-enemigo gigante que lanza boomerangs contra nosotros.

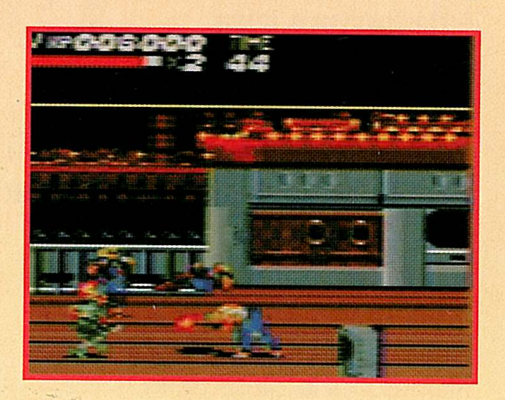
La segunda fase es algo más difícil y espectacular. Hay que

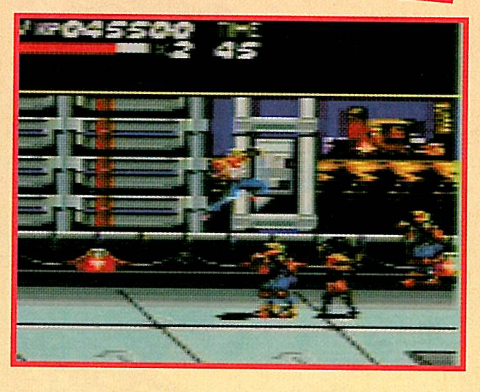












cruzar un puente interminable repleto de enemigos, donde al final nos espera otro enemigo de final de fase que arroja fuego por la boca. Algunos trozos del puente se han desprendido por lo que es fácil caernos por ellos. Hay que andarse con cuidado.

El tercer escenario es un barco carguero en el que se esconden enemigos detrás de cada lancha salvavidas. Al final nos esperan dos muchachitas, algo agresivas, expertas en artes marciales.

La fábrica es el próximo lugar donde tendremos que demostrar nuestra sangre fría. Las cintas transportadoras son ahora un incordio a la hora de avanzar y dificultan nuestras acciones defensivas al añadir a las peleas el factor adicional del movimiento.

La última fase no podía ser otra que un lujoso hotel donde se hospeda la élite de todos los mafiosos y sus secuaces encargados de protegerles. Es el cuartel general del sindicato y hay 'malos' hasta detrás de las plantitas del hall del hotel. Deberás ir de pasillo en pasillo hasta llegar al final del vestíbulo, donde te espera el último desafío.

LAS TECNICAS.

Para triunfar en la misión es necesario dominar bien todos los golpes posibles.

Axel pega fuertes puñetazos y ejecuta una rápida combinación de puño y patada que son más que suficientes para sus enemigos. También puede saltar y arrojar a sus enemigos por los aires.

Blaze tiene unas técnicas más delicadas pero no por ello menos efectivas.

Patadas, golpes cortantes y tumbos hacia atrás. Todo vale con tal de ganar.

SACANDO CONCLUSIONES

No se si es que estoy un poco cansado de los juegos en los que el único objetivo es seguir vivo y avanzar hacia un lado determinado, pero tengo la sensación de que 'Streets of Rage' hubiera mejorado considerablemente si se le hubiera introducido algún elemento que no fuera exclusivamente de acción, algo que nos hiciera descansar un poco de tanto enemigo y tanto porrazo. Porque las artes marciales están bien, (eso nadie lo discute) pero resulta un poco mosqueante que desde 'Double Dragon' (el primer juego que marcó la pauta a seguir dentro de los juegos de lucha de scroll horizontal) haya habido tan pocas variaciones en el desarrollo de los siguientes , éste incluido, por supuesto.

De cualquier forma, el juego está bien realizado, buenos gráficos y la siempre interesante posibilidad de jugar dos personas simultáneamente. La diversión está garantizada.

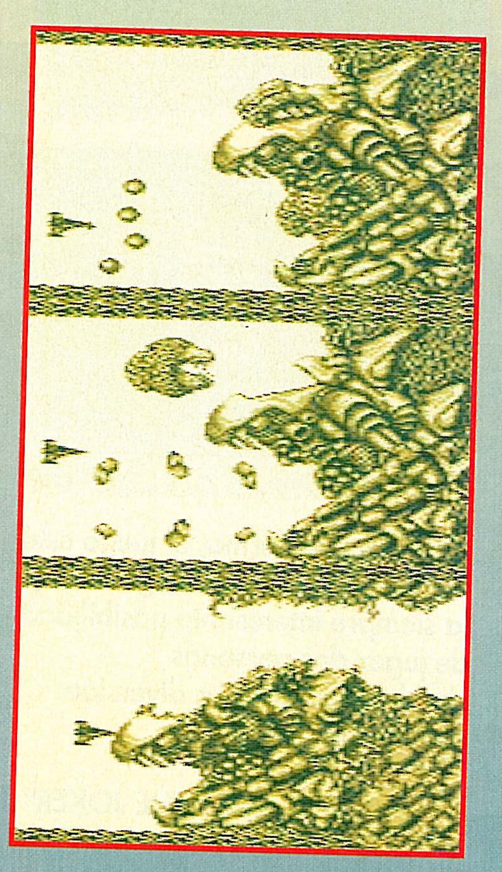
M.L."THE JOKER".



OK Pasarela: NEMESIS II, (The Interstellar Assault)
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Konami.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3.



Nuestras plegarias por fin han sido oídas. Nuestra espera no ha sido en valde, Némesis, aquel juego que nos dejara boquiabiertos tiempo atrás, ha vuelto para deleitarnos otra vez, ahora con más fuerza y calidad que nunca. Acepta el desafío y restablece el orden y la justicia por todo el universo. ¿No pensarás echarte atrás ahora?



LA FURIA DE LOS DIOSES

Según la mitología griega, Nemesis es la diosa de la venganza y de la justicia, que tiene por misión repartir suerte y desgracia, entre aquéllos que se lo mereciesen. La leyenda cuenta que fue perseguida por Júpiter, y para escapar, Némesis, utilizaba transformaciones mutantes, que la convertían en diferentes monstruos marinos y animales prehistóricos. Su poder es el de la cólera. Cólera que tú deberás controlar, para salir airoso de tan grave apuro. Cientos de peligros acechan a tu alrededor. ¡Valor y al juego!

VIAJE ALUCINANATE A TRAVES DE LAS ESTRELLAS

Némesis II, es uno de esos juegos que, desde que comienzas hasta que terminas la partida, apenas

EL DULCE SABOR DE LA VENGANZA



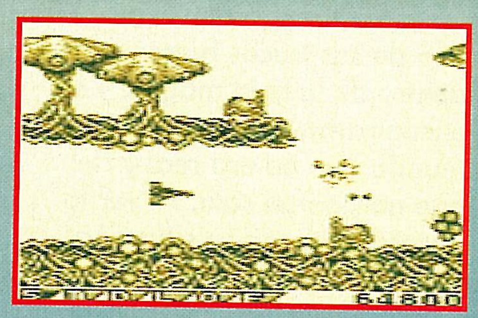
tienes tiempo para respirar. Innumerables monstruos cósmicos te esperan detrás de cada recodo: Aves prehistóricas, que vuelan a tu alrededor; cúpulas de insectos que lanzan bolas de fuego; plataformas que no dejan de disparar, desde cualquier punto de la pantalla; y sobre todo, mucho cuidado con una especie de oruga mutante, de gran tamaño, que te dará más guerra que la muela del juicio.

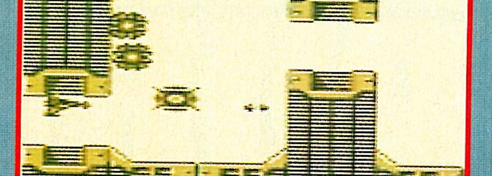
La aventura se desarrolla dentro de unos escenarios inigualables, destacan sobre manera las ruinas de una ciudad griega, perfectamente representada, que nos delata, a todas luces, la enorme calidad gráfica del cartucho. Además tenemos a nuestra disposición una gran cantidad de opciones, que te permiten regular la velocidad, los diferentes tipos de disparo, con que botón desesas hacerlo (A o b), y el nivel de dificultad. Un nivel de dificultad que, ya en el modo normal, te parecerá demasiado elevado. Por otra parte, pocas veces había visto un modo "práctica" tan "práctico", pues te permite jugar en cuatro fases distintas. El juego es un arcade bestial que nos llenará, como ningún otro, de fuertes emociones, y que, por cierto, ya empezábamos a echar en falta en nuestra videoteca portatilera.

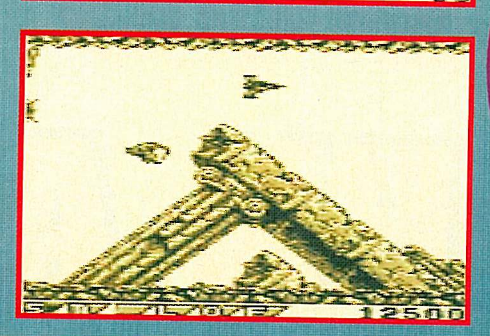
PURITA DINAMITA

En mi opinión, no es demasiado aventurero decir que este Némesis II (the interstellar assault), es, si exceptuamos a la factoría del hermano Mario, uno de los mejores juegos que han salido para Game Boy, y esto es así por que tiene unos gráficos fuera de lo común (teniendo en cuenta las limitaciones técnicas de nuestra querida cajita gris); unos scrolles y unos movimientos tan suaves como la seda; y unas composiciones musicales realmente gratificantes. Por todo ello, te lo recomendamos con fe ciega. Por cierto, no se le conocen efectos secundarios.

LUIS ESTEBAN MARTIN.







LA GENESIS DEL NEMESIS

La saga comenzó en los salones recreativos, con un videojuego alucinante creado por Konami, quien, con muy buen criterio, lo trasladó al mundo de las consolas. De momento, tanto la primera como segunda parte del juego, sólo han salido para Game Boy. Pero está previsto que, para Super Nintendo y Game Boy, aparezca una parodia del Nemesis llamada "PARODIUS", realizada por la propia Konami. No os preocupeis, por supuesto, os mantendremos informados al respecto.

LA ARTILLERIA

El modo "misil", es con el que comienzas a jugar, para cambiar al modo "doble" o "laser", tendrás que ir cogiendo las bonificaciones que te darán una vez que mates a determinados enemigos. Para cambiar de modo pulsa el botón "A", si disparás con el "B" y viceversa.

Un último consejo, si no eres de los de gatillo fácil, deja pulsado el botón de disparo, que te proporcionará una secuencia de disparo bastante aceptable y con garantías de éxito.

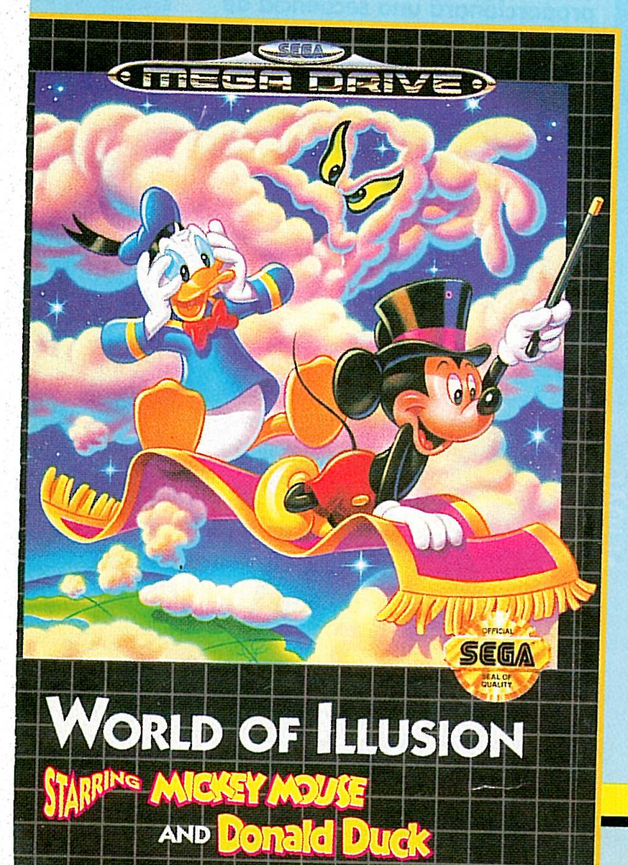


WORLD OF ILLUSION

OK Pasarela:
WORLD OF ILLUSION
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 y 2.
Niveles: 5

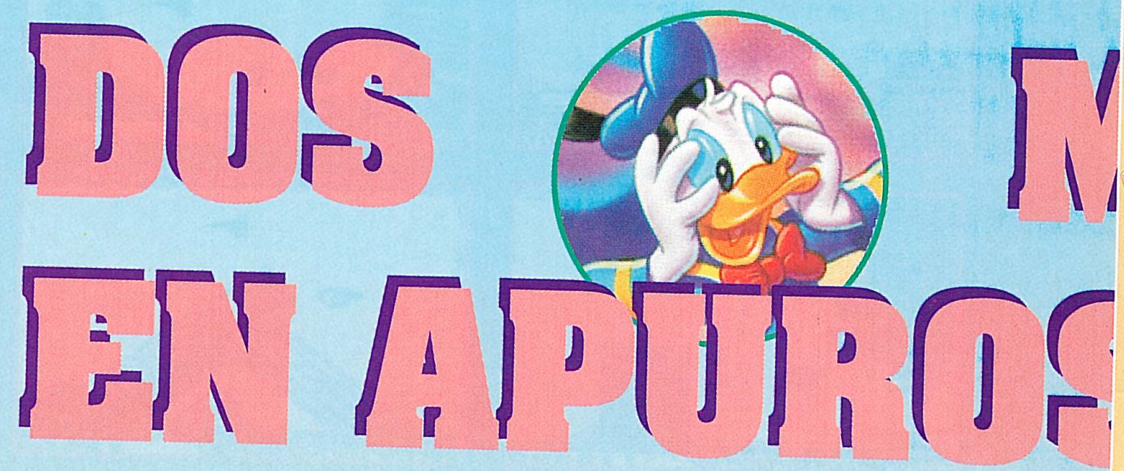
Mickey y Donald, los geniales personajes Disney, se dan la mano en esta producción Sega. Juntos recorrerán un mundo de magia donde todo se mezcla y confunde. Si quieres conocer algo sobre el juego más bonito realizado para Mega Drive no pases de página y continúa leyendo.





Mickey Mouse y Donald Duck decidieron montar una representación de magia para todos sus amigos. Al realizar uno de sus trucos fueron a caer dentro de la caja mágica y se encontraron sumergidos en un mundo que no era real y del que no podían salir. Al ver lo desesperado de su situación decidieron recorrer cada uno de los rincones de esta tierra mágica para encontrar la salida. Pero, además de irreal, este lugar estaba lleno de peligros y dificultades, e incluso de extraños personajes dispuestos a entorpecer la búsqueda de Mickey y Donald.







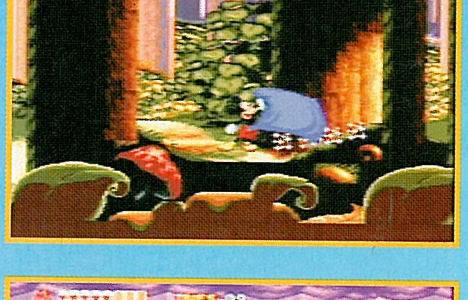


TRES MODOS DE JUEGO: LOS PROTAGONISTAS

El mundo de ilusión en el que se encuentran nuestros amigos precisa -como ya os habréis imaginado- ser recorrido en su totalidad, y consta de cinco mundos diferentes, que a su vez se componen de varias fases, y al final de cada mundo: Un guardián, del que deberemos deshacernos si queremos completarlo. Una novedad consiste en los modos de juego, que pueden llegar a ser tres, ya que podemos elegir quien será el protagonista de la aventura (Mickey o Donald o ambos) y en cada mundo se encontrará una fase única para ese personaje. Sí, lo habéis adivinado, en realidad nos encontramos con tres juegos, que si bien son casi















Cuando dos personajes de la escuela Disney se reunen para hacer una aventura, tus horas de diversión están aseguradas.

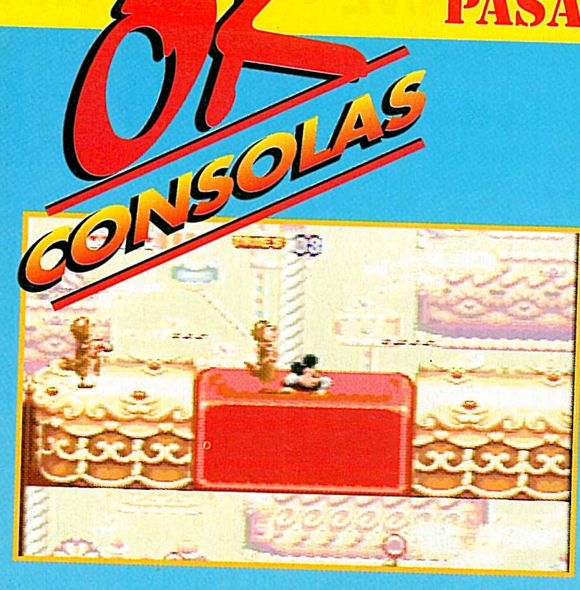
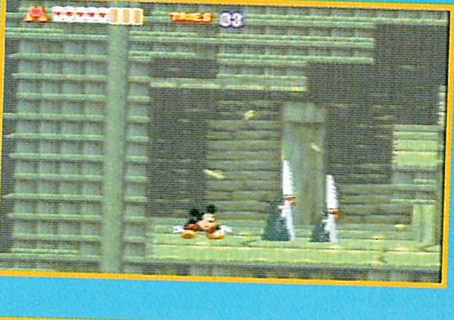




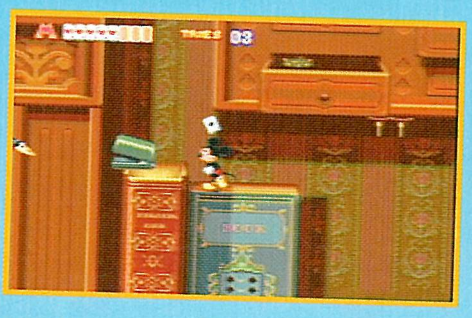








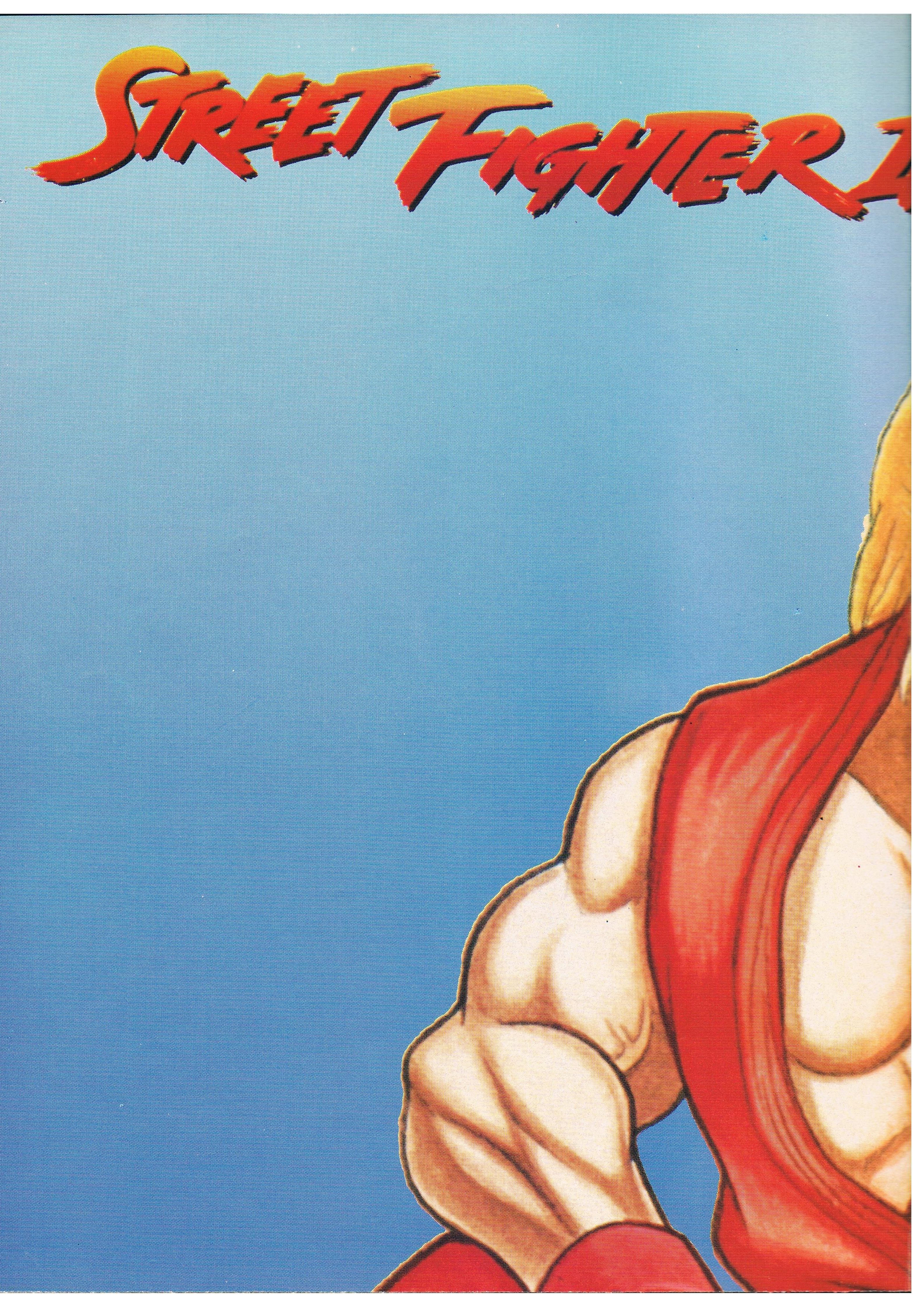





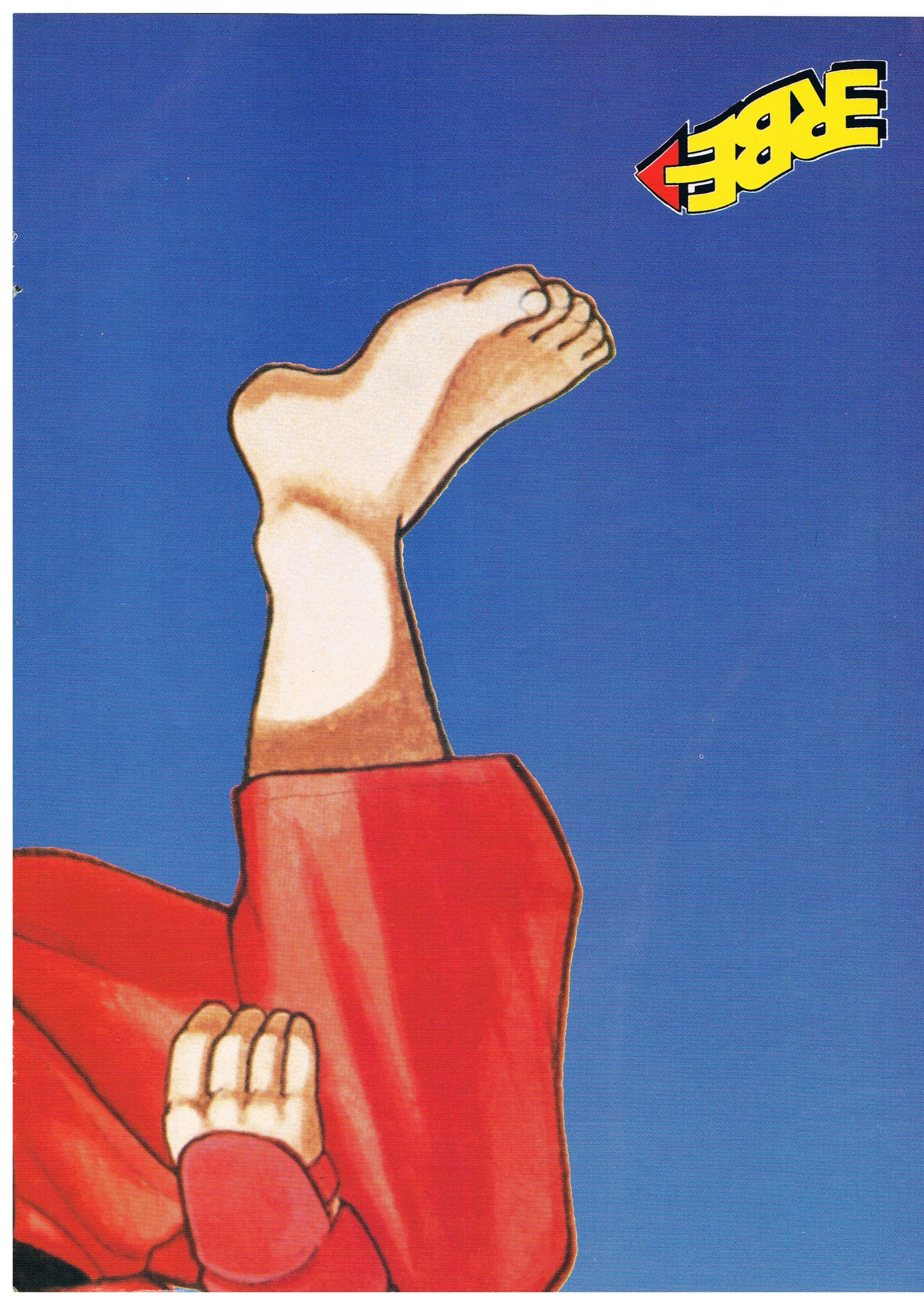
iguales si elegimos a los personajes individualmente, si lo hacemos con ambos personajes (opción de dos jugadores) el desarrollo del juego y la forma de llevarlo a cabo variará notablemente.

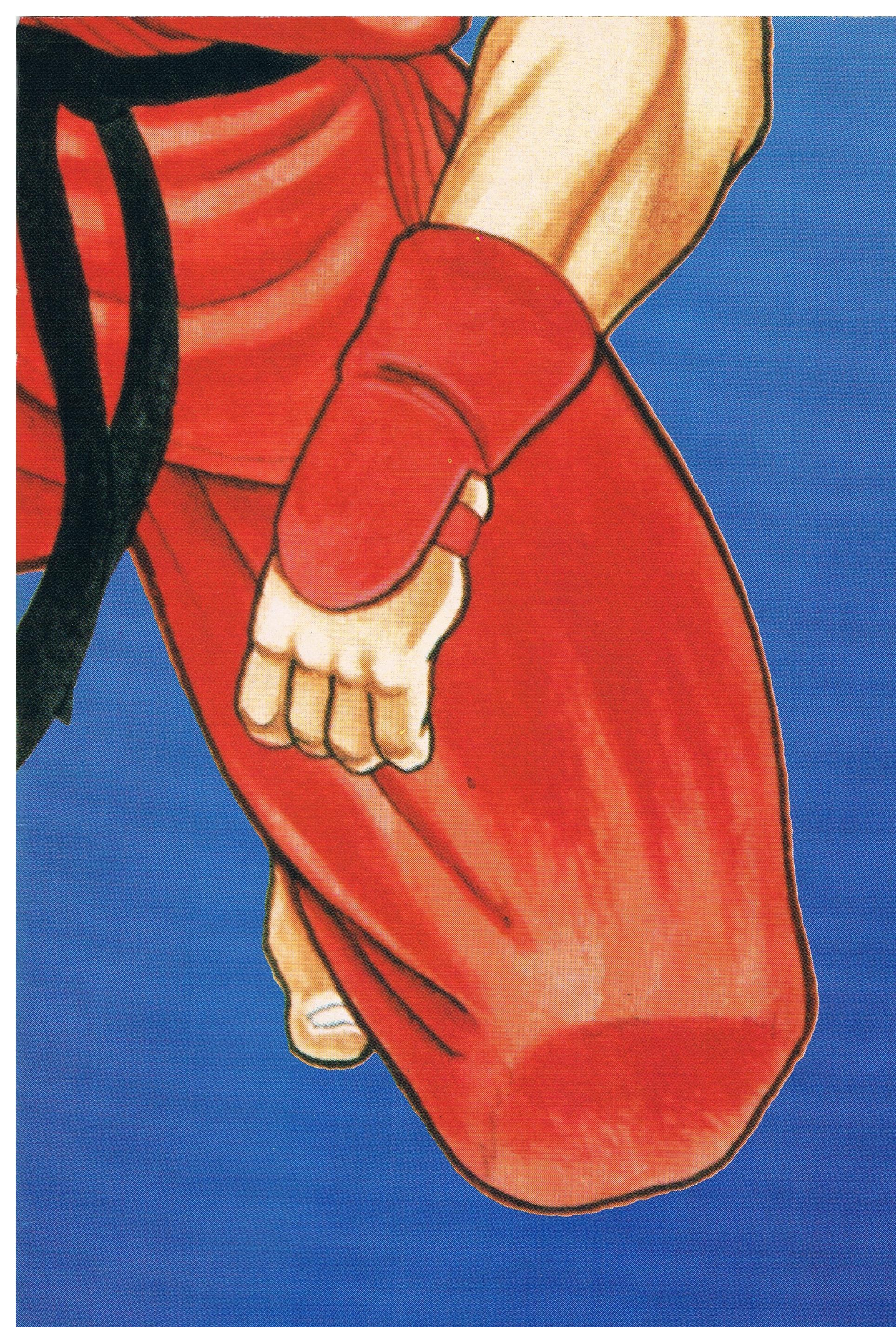
La mejor forma de recorrer el juego es hacerlo con calma, (no es juego de acción ni frenético), está pensado para disfrutar del paisaje y la buena música. Del paisaje porque los gráficos son geniales en su diseño, perfectos en su realización y preciosos en su colorido. Y de la musica porque las melodías son deliciosas y pasan desde la más lenta y graciosa, a la más movida y alegre, estándo




STREET FIGHTER


OK
CONSOLAS





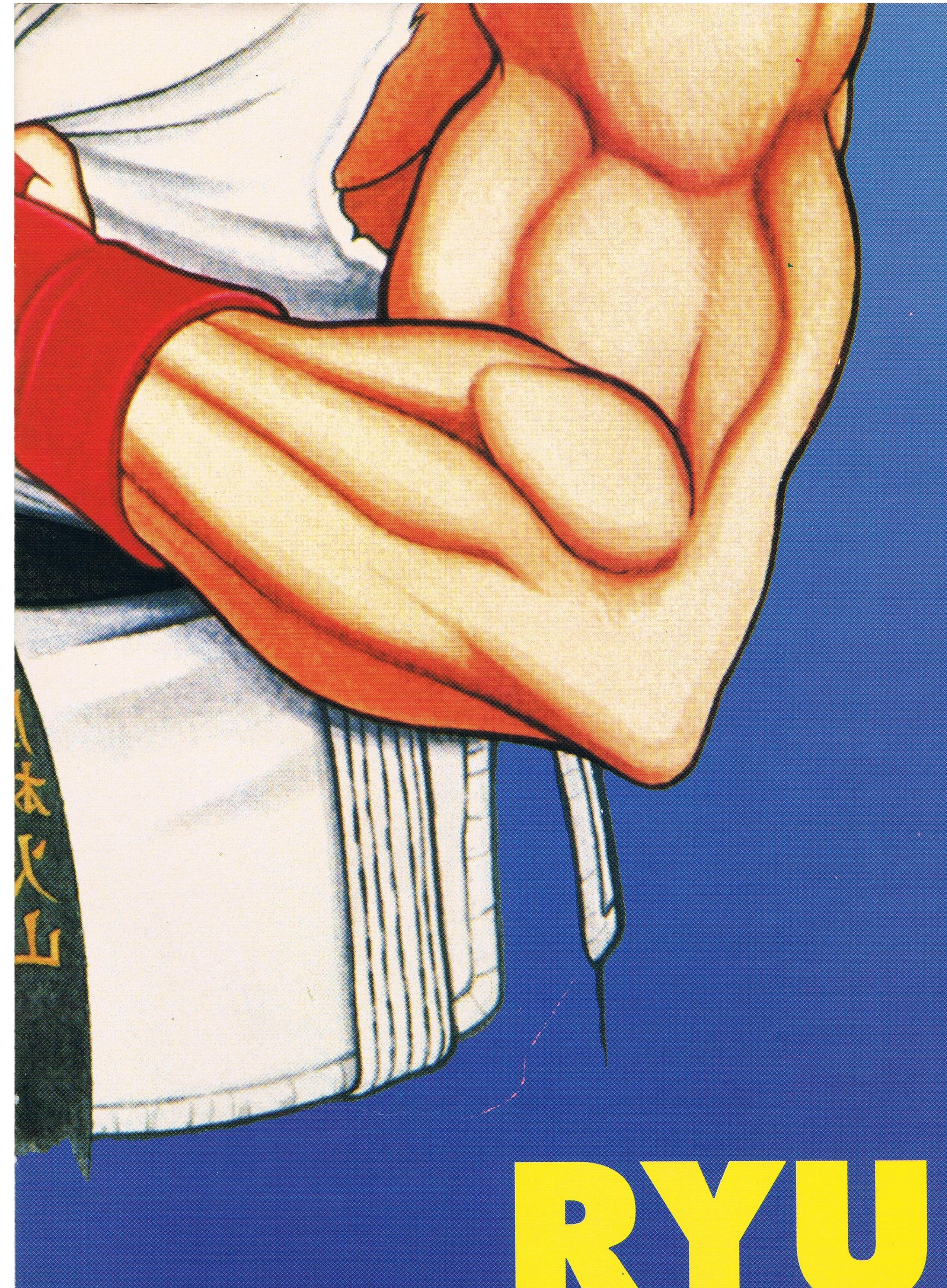
KEN


STREET FIGHTER



OK
CONSOLAS


ERBE



RYU

perfectamente asociadas con la fase donde se escuchan.

DOS JUGADORES: EL DOBLE DE DIVERSION

Pero, donde se exprimen las mejores ideas y la mayor genialidad es en el modo de dos jugadores. Podríamos esperar que la diferencia fuera que aparecieran los dos personajes a la vez en pantalla y fueran juntos a lo largo del juego, sin más; pero sorprende, y muy gratamente, que no es así. Aquí, si quieres continuar has de ayudar a tu compañero; o continuáis los dos o ninguno. Colaborar es la palabra clave, y se puede hacer de muchas formas: echándole una cuerda para subir, saltando en un trampolín para elevarlo hacia lo alto, aupándolo, manejando una vieja vagoneta en una mina... ¡toda una gozada! Una verdadera preciosidad de juego donde cada detalle se cuenta por acierto y todo esta cuidado hasta la perfección, siendo su única misión divertir a grandes y pequeños. Y aunque su único "pero" pueda ser su poca dificultad, casi inexistente, no es impedimento para alzarlo a uno de los lugares más altos en el ranking de los juegos aparecidos para Mega Drive.

ENRIQUE REX.









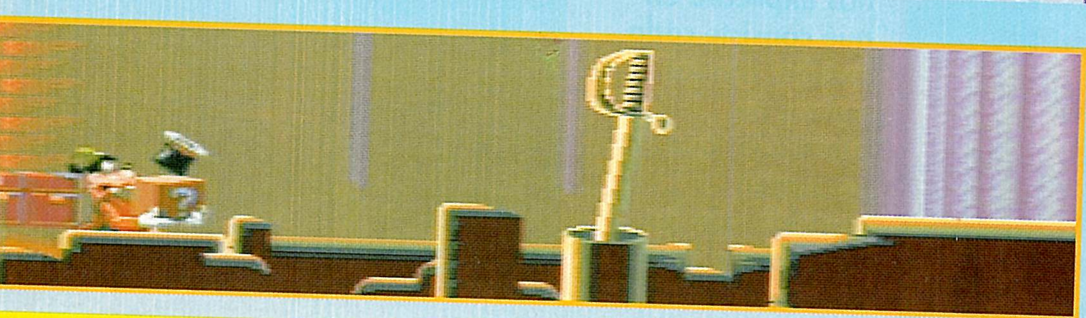




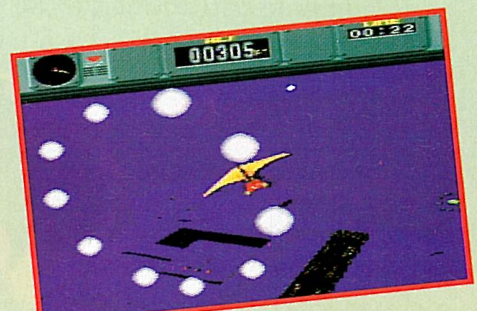








OK Pasarela: PILOTWINS
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: NIntendo.
N. de jugadores: 1.
Fases: 8



ALAS DE MARIPOSA

Desde siempre el hombre ha soñado con volar. Icaro, Leonardo Da Vinci, Goofy u Horacio han puesto su granito de arena por conseguirlo... Nintendo, ahora, nos obsequia con un pedacito de ese eterno sueño.

¡¡ECHA A VOLAR!!

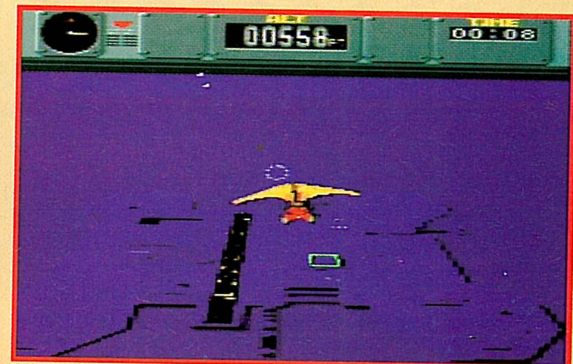
"Pilotwins", empezando así de pronto y sopetón, es una academia consolera que te enseña sobre todas las artes de la voladura adivinatoria. Así las cosas, no nos queda más remedio que internarnos en la mentalidad de un furtivo de las alturas y soñar...

A lo largo de una serie de fases, llamadas lecciones, iremos aprendiendo a manejar ciertos artilugios que van desde ultra ligeros, a parapentes sin olvidarnos de alas delta, helicópteros de ataque y reactores espalderos...

Al principio se nos explicará en qué consiste cada lección, con los puntos de aterrizaje, que no suelen coincidir con los de caída, y la cantidad de









MODO EXPERTO



Una vez que demostréis vuestra entereza a la hora de caer, ya sea de espaldas, piños o derivados sobre el mullido asfalto, podréis acceder a un modo de juego donde la noche se confunde con las brumas de los sueños en un curriculum inmerso de puntiagudas excepciones flamencas... es decir, que seréis muy buenos y que el nivel de dificultad aumentará considerablemente.

"PAUSEANDO"

Cuando pulsemos el botón de "start" tendremos acceso a una información gratuita pero eficaz como es el saber el sitio juesto donde caeríamos si en ese momento estuvieramos a ras de suelo... es una manera de decirlo ¿no?

puntos necesarios para acceder al siguiente nivel de novato aventajado.

A "grosso modo" este es el desarrollo del juego. Un desarrollo nunca visto y que ve acompañadas sus intenciones con unas perfectas perspectivas ecuánimemente bonitas...

Aún así, y para los deseosos de acciónes mutantes y enemigos desaprovechables en pos del bien cercenado, os diré que este "Pilotwins" no os va a dar, precisamente, nada de lo antes expuesto y sí muchas horas de entrenamiento, estrategias bien puestas y sentidos tridimensionales afilados. Accionistas del pad abstenerse, que no alejarse.









CAYENDO

Efectivamente "pilotwins" no ofrece acción, ni disparos ni, siquiera, enemigos inoportunos que puedan cortar las cuerdas que nos sujetan al paracaídas pero sí dispodremos de unas hermosas corrientes de aire y toda una amalgama de escenarios y orografías.

"Pilotwins", que para no ser menos ofrece otra ración de Md-7 bien puesto, es un gran juego que ha de gustar por necesidad y majestad.

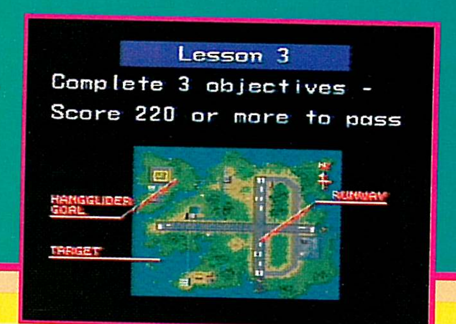
Diversión y perfeción. No más Santo Caerás...

I.M. "PREDATOR"



ALECCIONANDO QUE ES GER...

Al comenzar un nuevo nivel tendremos el placer de ver un plano exacto del escenario donde caeremos desde las alturas con los lugares exactos de aterrizaje. Miradlos con atención por que de ello pueden depender vuestras costillas flotantes...



SAGAIA

OK Pasarela:
SAGAIA
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Taito.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 5. Fases: 12

BATALLA EN DARIUS

Darius habia sido a lo largo de la historia un planeta próspero, ésto unido a su singular sentido de la paz, era un motivo más que suficiente para que cualquier "tribu" de la galaxia sintiera unas prepotentes ganas de conquistarlo. Y, tanto va el cántaro a la fuente, que al final, se rompe.

Dos valerosos pilotos que responden al nombre de Proco Jr. y Tiat Young, deberán sobrevolar terreno enemigo a bordo del Silverhawk, la máquina de destrucción más terrorífica que existe. Al contrario de lo que puedas pensar, cada uno entiende la destrucción del enemigo de formas diferentes. Por un lado, Proco piensa que le basta con un solo disparo y una bomba para solventar cualquier situación comprometida. A Tiat, algo más complejo de personalidad, no le parece nada abusivo el utilizar doble disparo, doble bomba y rayo láser de trayectoria vertical. Al fin y al cabo son técnicas diferentes con un sólo fin, la recuperación del mundo robado.

SOBRE EL TERRENO

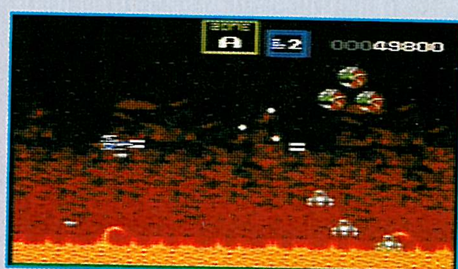
El paseo destructor que habrán de dar nuestros dos héroes está cuajado de multitud de naves y enemigos diversos, pero no por ellos debemos desalentarnos. En el interior del juego podréis encontrar objetos que dejarán

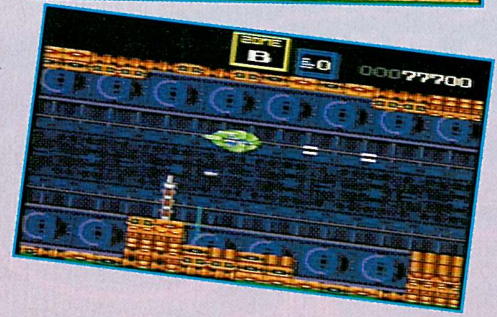












caer los adversarios segundos antes de perecer y que favorecerán en gran medida nuestro potencial destructivo. Los de color rojo, aumentan el poder de nuestros misiles.
Si es de color verde, lo que aumenta es la capacidad destructiva de las bombas respecto a los objetivos de vuelo y los de la superficie. El amarillo nos dotará de un láser auténticamente devastador y finalmente, el objeto de color azul protegerá nuestra nave de cualquier tipo de fuego enemigo. Este útimo deberás aprovecharlo al máximo.
El cometido del juego es el de acabar con los enemigos "menores" de cada nivel hasta poder enfrentarnos al guardián de cada zona, que será quien nos impida el paso a la siguiente fase. Este será por supuesto el más difícil de todos y tratará de hacernos la vida imposible pero, como era de suponer, tiene puntos débiles que deberemos encontrar para eliminarlo sin demasiadas dificultades.
Si quieres darte un paseo por los sistemas solares de la galaxia, incrementando el número de muescas de tu láser, consiguiendo liberar al planeta Darius del invasor, «Sagaia» será tu preferido.

Las aventuras aéreas cuentas sus seguidores por millones de personas, Sagaia, es un perfecto representante de este género batallador y consolero.

NO COMMENTS...

Un juego de carácter mata-mata, mata y remata marcianos, típico de mentes proporcionadamente destructoras y con un sentido adictivo que se iguala a la facilidad del trazo gráfico empleado. El sonido de fondo es agradable y justamente correcto, añadido a él tenemos el de los disparos, el cual guarda una relación pareja con el anciano "mata-moscas" de las recreativas. Buenos movimientos que deberéis saber usar con ciencia y sabiduría los más empedernidos seguidores de éste género.

F.J. "Comet Tronner".















INDIRANA Y LA REINA OS

OK Pasarela: BATTLETOADS
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Tradewest.
Compañía: Spaco.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Fases: 8

Las maldades de las que era capaz la pérfida Reina de la Oscuridad no se las había deseado a nadie, salvo a ella misma claro está, y por tal motivo no pudo resistirse a luchar contra todo, lo que se movía y parecía...









VERDE QUE TE QUIERO VERDE

El país, o planeta de las ranas, no estaba muy satisfecho de lo que estaba ocurriendo treinta manzanas más allá, en los dominios de la Reina Oscura, donde los animalillos del verde saliente que intentaban poner las cosas en su sitio eran maltratados en pos de la avaricia contenida.

Hasta cierto punto la cosa no era para tanto, hasta que un día, el ejército de ratas trogloditas, decidió causar daños materiales en las instalaciones de la embajada del planeta de las ranillas en aquél

GARGANTUA, 'TOADS! SHE'S HIDDEN BENEATH THE PLANET'S SURFACE !

SCURA

UNA SOLA PALABRA: CONTUNDENCIA



Uno de los detalles más graciosos del juego será los golpes y puñetazos que propinarán nuestras verdes invitadas en los cuerpos y caras de los enemigos Puedo aseguraros que aparte de espectaculares y muy bien hechos son tremendamente contundentes y no dejan, en ningún momento, la posible duda de si seguirá o no con vida nuestra desintegrada víctima.





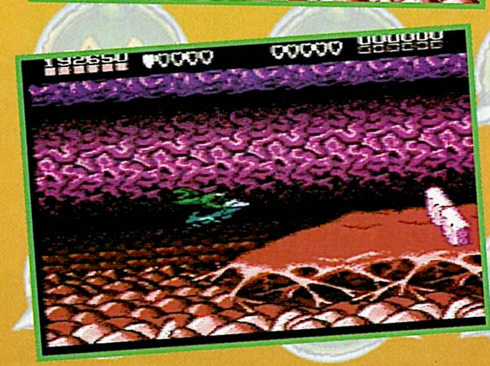
lugar. Las represalias pasarían a la historia como "el saco de Ranoliwood".

TRES ERAN LAS CULPABLES

Efectivamente, las encargadas de llevar a cabo el plan de ajuste de cuentas eran tres verdes y esplendorosas ranas del piamonte que tenían entre sus muchos hobbies el de repartir el bien allá donde sus ancas llegaban.

Una vez, dentro del cartucho de Nintendo, las aventuras se tornaron divertidas con un arcade de futuribles pretensiones, lleno de alegres referencias animadas de los "Cartoons" y sus derivados.

El juego, en sí, es un compendio de pruebas que, valga la redundancia, pondrán a prueba







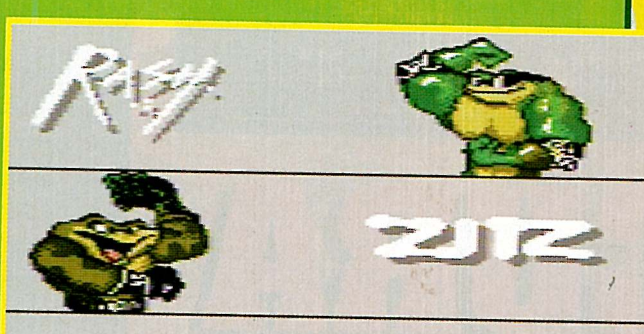




La vida desde el punto de vista de una rana es muy diferente y poco tiene que ver con tu realidad, pero bien vale la pena saber cómo es, sobre todo, si tienes el Battletoads para averiguarlo.

TRES ERAN TRES

Efectivamente. El número de la suerte, el de las quinielas, el de los postres de helado y, por qué no decirlo, el de protagonistas de este juego, será la excusa adecuada para iniciar una nueva, y provechosa, aventura de consolas tomar. Sus nombres serán bien conocidos: Rash, Zitz y Pimple. Acordaros de ellos porque la semana que viene os los voy a preguntar...





nuestras más menesterosas artes de la lucha desenfrenada con unas fases muy divertidas. Una de las cosas que más gustan del juego es la variedad de acciones a que estará expuesta nuestra protagonista de lujo: carreras, cuerdas con subidas y bajadas, motodeslizadores y triciclos pedaleantes serán el botón o incursión de las ranas en ristre en el mundo de las aventuras ochobiteras.

Lo demás podéis imaginarlo: armas, palos, puñetazos y patadas extremas de connotaciones futbolísticas para serviros a vosotros y, cómo no, al bien.

RARE

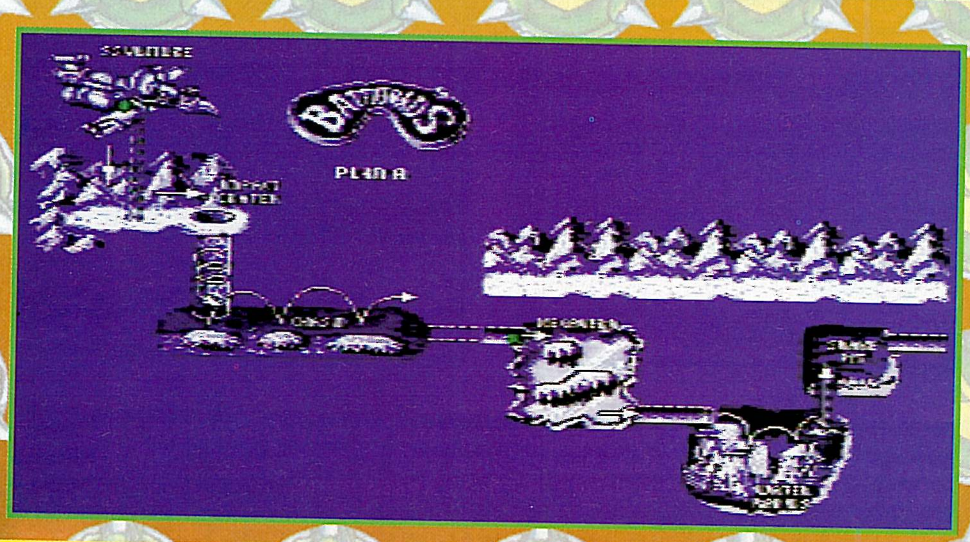
Este es el nombre de los ex-Ultimate, hacedores de obras







El aspecto más atractivo de este juego es la gran variedad de hechos y acciones a los que como jugadores nos exponemos.















Sin duda, este juego de ocho bits tiene todos los ingredientes necesarios como, nunca mejor dicho: para pasártelo bomba.

clásicas para máquinas y ordenadores jugables y que no ha dudado en poner, en todo momento, lo mejor de sus sensitivos y, casi siempre, tridimensionales dedos.

Para no variar "Battletoads" es un gran juego de técnicas perfectas y depuradas y que contiene los elementos justos que hacen de un cartucho una bomba de relojería adictiva y consolera.

Jugar a esto de ser rana es una buena idea que ha de seguir todo ser "Nintendero" de provecho. Queda dicho.

J.L. "SKYWALKER"



HUDSON HAWK

QUIEN ROBA A UN LADRON...

OK Pasarela: HUDSON HAWK
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Ocean.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 5. Fases: 5

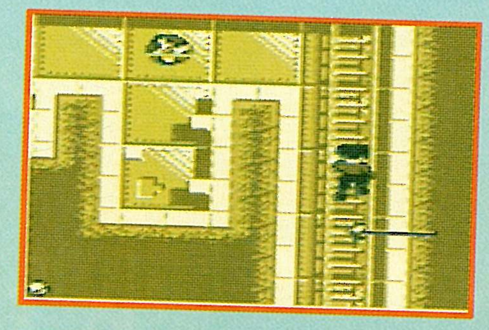


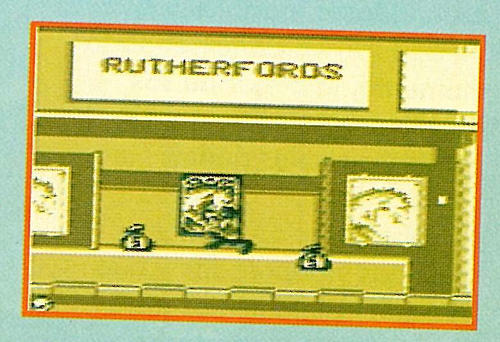
Pillos hay en el mundo para aburrir, eso es conocido por todos los seres "consoleros" hartos de verlos pasear por sus respectivas pantallas. Pero lo que nos llama la atención es que por una vez y gracias a Hawk, podamos convertirnos en un ladrón de guante blanco capaz de desafiar nuestro natural instinto de salvaguardar lo ajeno.

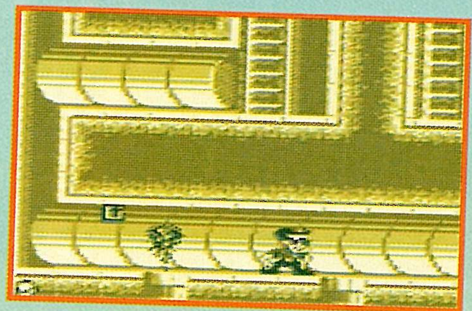
SIMPATICO DONDE LOS HAYA

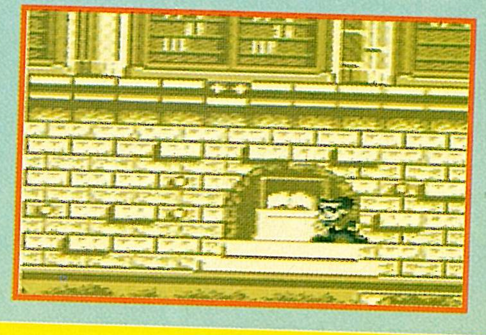
«Hudson Hawk» es un personaje divertido con tendencias claramente cleptómanas que no parará en su portátil misión de derribar las barreras que se interpongan entre él y el dinero. Pero todo no queda ahí, Hawk, simpático donde los haya, ha decidido enfrentarse a toda una banda de mafiosos seres que

Los ladrones son gente sencilla. Además, si el tal "mangante" se apoda Halcón y anda por aquellas pantallas de televisión e incluso de cine bajo el seudónimo de Bruce Willis, la cosa se pone muy interesante.









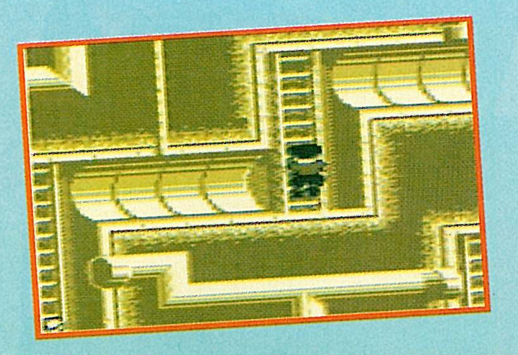
pretenden encontrar la fórmula mágica para fabricar oro, ¡que ilusos! La batalla se desarrollará en distintos lugares, famosos todos, y en la búsqueda de las piezas con las cuales se compone la maravillosa fórmula. Hawk lo tiene francamente difícil porque, aparte de los sistemas de seguridad de las estancias a "atracar", deberá eliminar de su vista a todo componente de la mafia "musera" (leáse malvados que cohabitan por salas de exposición y variantes) con intenciones de ganarle en rapidez, elegancia e inteligencia.
Los cánones los marca nuestro amigo, antítesis de héroe normal, disparando unas pelotas de béisbol, habéis oído bien, sobre sus contrincantes más próximos y directos. Asimismo, deberá centrarse en los utensilios que a modo de cajas se encuentran distribuidos por ahí. A veces serán imprescindibles para llegar a los lugares más inaccesibles. Si estáis preparados para saltar, colgarse, descolgarse, arrastrase evitando sensores y cámaras, solamente os digo que la batalla por el oro queda abierta, ¿quién ganará? ¿qué peligros animales, humanos o mecánicos se encontrará Hawk? ¿quién ha puesto este bocadillo de chorizo en mi mesa? estas y otras preguntas se harán, probablemente, los jugadores de dominó de alguna taberna de Lepe a las 4'30 de la mañana, hora en que Hawk se pone la máscara e irrumpe en los locales más "seguros" del universo.

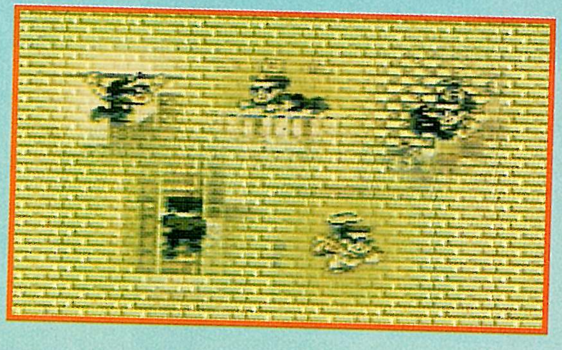
HAY QUE LOCALIZAR VARIOS OBJETOS PARA CONSEGUIR LA FORMULA QUE PERMITE FABRICAR ORO

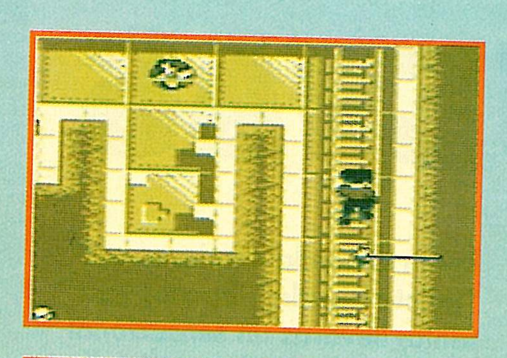
GOOD, BEAUTY AND CHIP

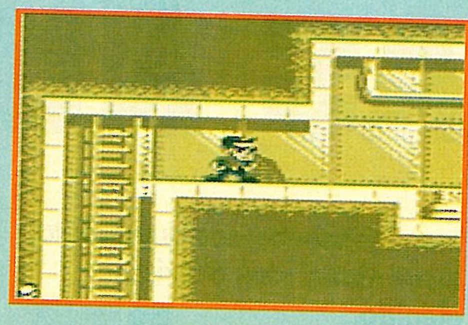
O lo que viene a ser lo mismo, bueno, bonito y barato, por si alguno no sois de Móstoles. Aunque la representación gráfica viene a ser prácticamente la misma que se elaboró para la versión "espectrumera" de Ocean, no hay que quitarle el valor adictivo que proporcionará tanto a los que la conocieron como a los que nunca oyeron hablar de ella. Gráficos buenos que se convierten en excelentes en algunas fases del juego. Soniquete postinero de tintes "raperos" que mantiene toda nuestra expectación al límite y movimientos que han de ser habilidosos y precisos son los puntos a resaltar de un juego merecedor de compra por vuestra parte. Esto es lo que hay.

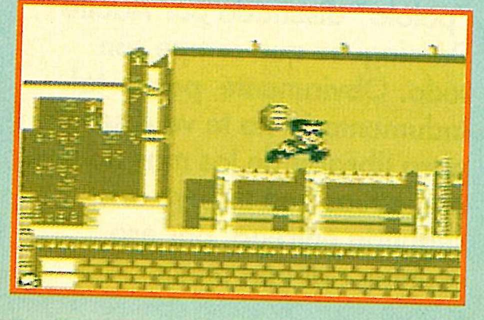
Félix J. Físico Vara.

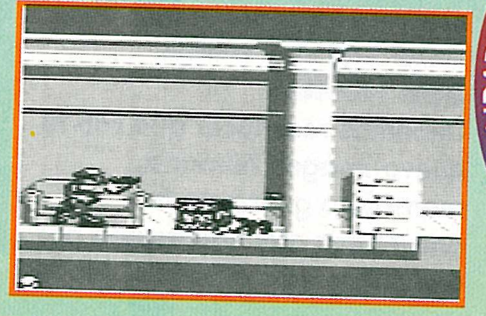








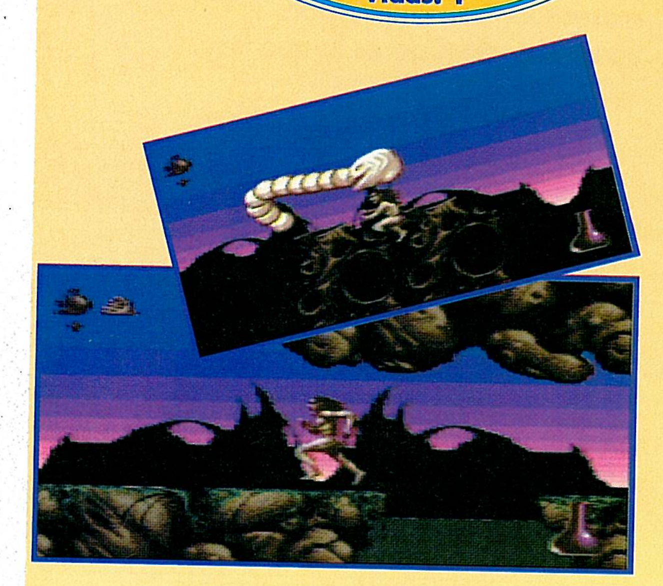




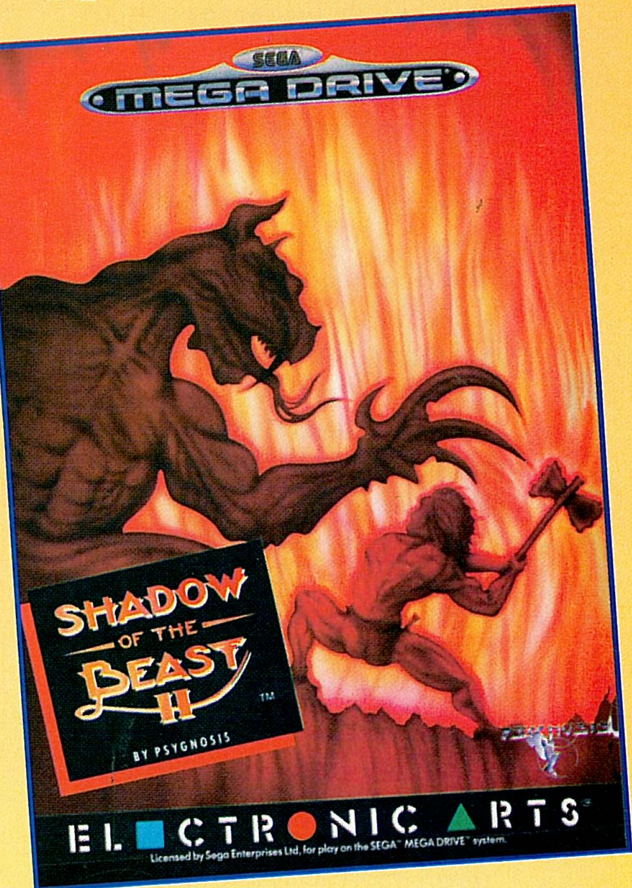


SHADOW OF THE BEAST II

OK Pasarela:
SHADOW OF THE BEAST II
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Electronic Arts.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 1



En tu primera aventura vengaste la muerte de tu padre a manos de los secuaces del señor de las bestias. Ahora, se trata de liberar a tu hermana de las garras de Zelek, el mago del mal anteriormente vencido. Recuperó su forma humana gracias a su valor, quizá esta vez pueda perder algo más...

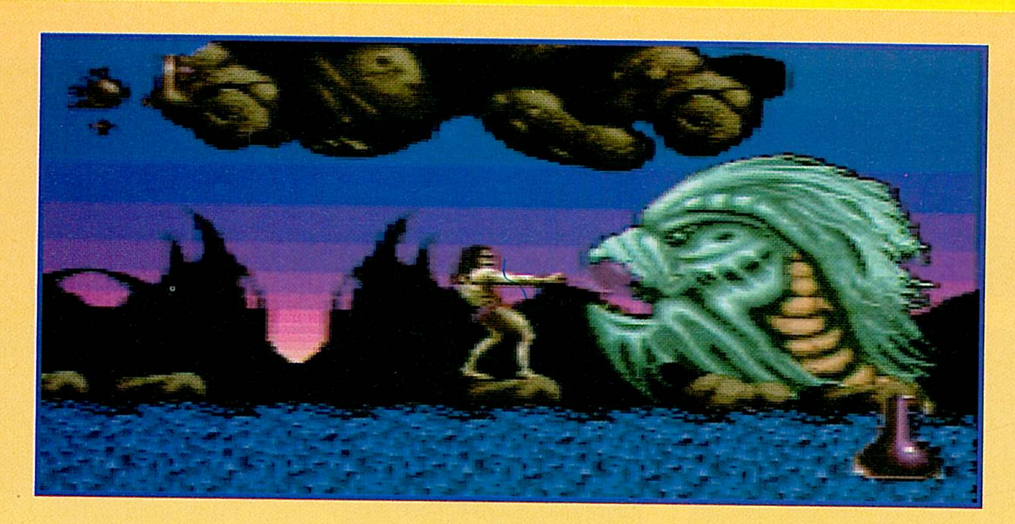


AÑO NUEVO, BESTIAS NUEVAS

El mensajero guerrero, liberado después de la primera aventura, recobrada su apariencia humana, debe enfrentarse al nuevo desafío de recuperar a su hermana, secuestrada por Zelek. El tal Zelek, dolido por su última derrota, ha utilizado el citado medio para incitar de nuevo a nuestro héroe a buscarle en cualquiera de los mundos tenebrosos que habita. Kara-Moon será el primer elegido.

MAS MONSTRUOS QUE NUNCA

Debemos reconocer que con tu nueva imágen humana, mensajero guerrero, te encuentras más favorecido para comenzar esta aventura. No te importe que la empieces en "pelota picada", bueno... no tanto, llevarás un sensacional "pololo" diseñado por Adolfo Domínguez que rompe con todo. Obviamente, portar tal indumentaria no te va a servir para librarte de los más de cien monstruos que incluye esta segunda entrega, por eso cuentas con una maza



El mensajero guerrero debe de reeditar antigüas andanzas en la lucha contra el poder de las tinieblas. Zelek ha secuestrado a su hermana y le ha dado el motivo suficiente para volver a encontrarse en sus mágicos terrenos para vengar la afrenta sufrida en la primera entrega.



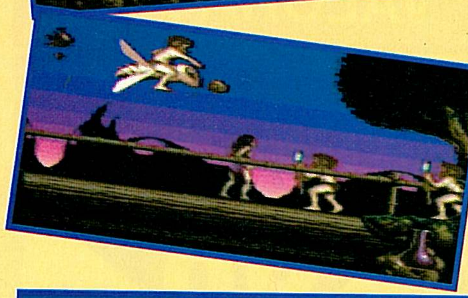


















extensible con la que deberás defenderte de cualquier atisbo de ataque.

Francamente, no lo tienes nada fácil, guerrero. Las tierras de Kara-Moon están inundadas de monstruos de difícil descripción, pertenecientes a razas solamente conocidas para los habitantes de los mundos de la bestia. Alentado por la turbación en que se quedó tu madre tras el secuestro de su preciosa niña, cruzarás con rapidez cada palmo de terreno intentando llegar hasta las mismísimas tinieblas.

DENTRO DEL LABERINTO

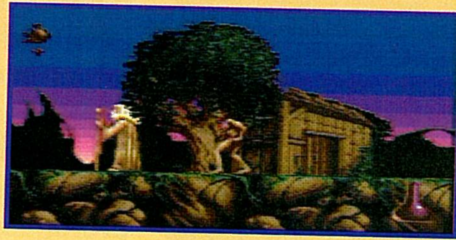
Afortunadamente, en tan profundos submundos, viven por igual, personajes que resultarán cruciales en el éxito de la aventura. Estos, anhelan tanto como tú la posibilidad de verse un día liberados del yugo que los atrapa. Para ellos tu imágen cuenta como la de un paladín que se aventura en el riesgo sin miedo a nada ni nadie y eso es merecedor de ayuda aunque, en la mayoría de las ocasiones, te exigirán una prueba o un objeto que les demuestre tus verdaderas cualidades de luchador incansable. Conseguido el objeto y demostrada tu capacidad, te abrirán de par en par las puertas del laberinto oculto que conduce a Zelek y a la vez, a tu hermana.

En tu azaroso camino, habrá que localizar todos los puntos de interés que existen en cada uno de los niveles a atravesar. Ni que decir tiene que la labor se te presentará complicada. Repartidos por... ¡vaya usted a saber donde!, las armas y objetos aparecerán bien pertrechados y protegidos por

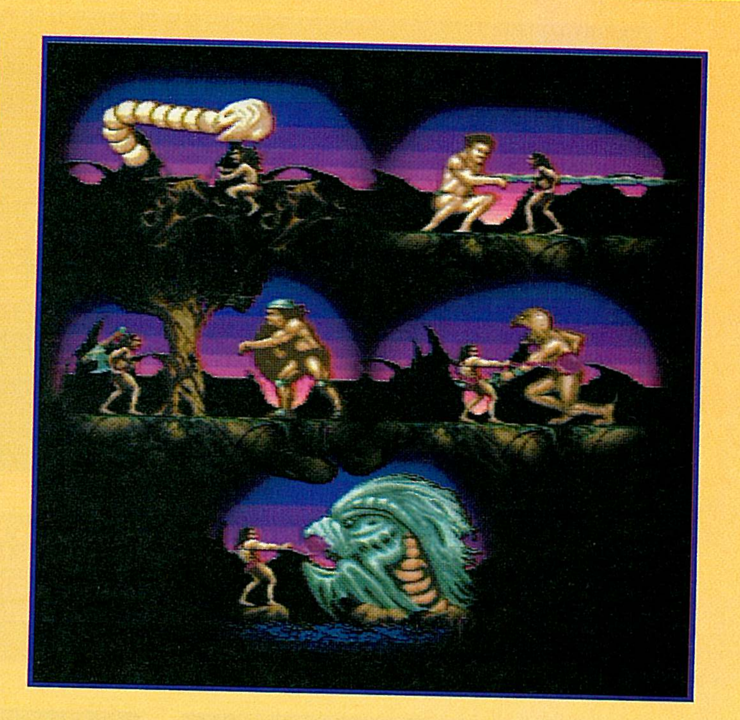


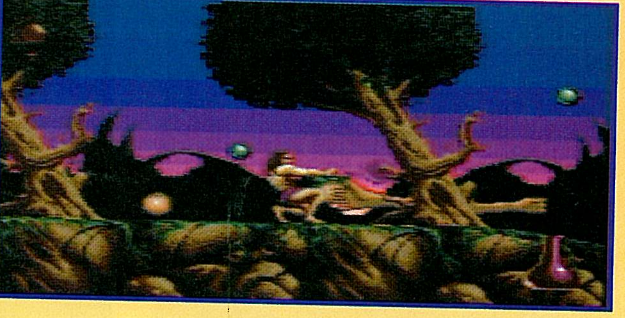




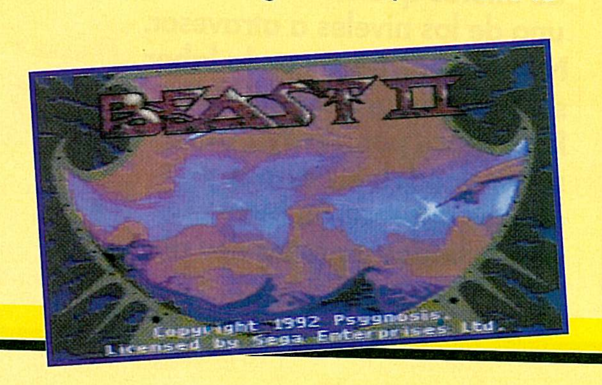








hordas de salvajes monstruos que los defenderán con su vida, según las ordenes de Zelek, el Mago de las Bestias. Por supuesto, puedes ir acumulándolas tranquilamente y mediante la pulsación de pausa y el botón de selección C, elegir la que más te convenga para enfrentarte con el enemigo de turno. Casi innovadoramente para este juego, deberás también utilizar objetos que recogerás durante la partida. Tales objetos tendrás que ofrecérselos a los diferentes personajes "buenos" que aparecerán ante tí reclamándotelos, bien dentro de sus domicilios, bien en medio de cualquier tierra perdida. De el buen uso que hagas de estas dos posibilidades dependerá que avances en el juego y que encuentres el reino olvidado de Zelek y por consiguiente, a tu querida hermana. El frasco de salud, representado por una probeta algo rústica, contiene tu líquido vital. Controla con tu vista su nivel, porque en la misma cantidad se irán apurando tus esencias mortales. Con todas estas pistas y con unas gotas más de habilidad y valor que tú pongas, creo que será suficiente... ¿Conseguirás de nuevo vencer definitivamente a la Bestia? ¡Espero que así sea!.



SEGUNDA PARTE, MEJOR

Gráficamente hablando, la presentación de esta segunda parte tiene una calidad superior, como era de esperar, a la primera. Un guerrero más definido y unos enemigos "encantadores" en variedad y colorido. Los "scroles" han ganado en prestancia y ahora sí sabes en cada momento qué o quién se te viene encima. En cuanto al sonido, bonita música la incorporada, bonita porque se acerca más a la banda sonora que al "pitidito" constante que consigue aburrir. Desde mi punto de vista, segundas partes, siempre fueron mejores.

Alicia Pinillos.



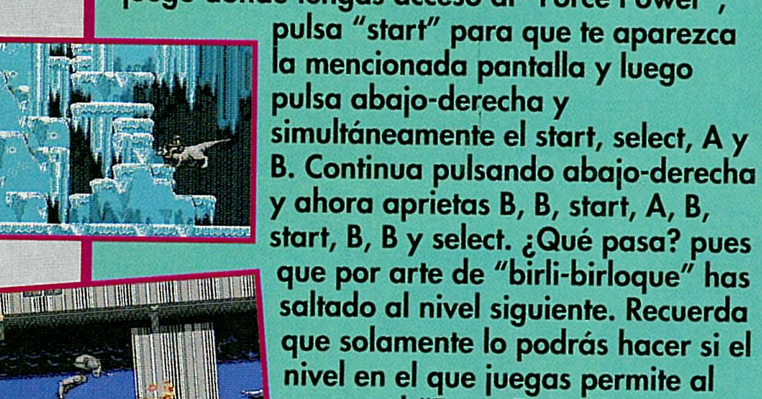


Si utilizáis diversas herramientas para abrir vuestros cartuchos buscando las soluciones. Si con el destornillador de tu padre intentáis levantar un chip para comprobar si la respuesta está debajo. Si rociáis vuestras consolas con gaseosa esperando que os cuenten los secretos de los juegos... obviamente éstos no son lectores de OK Consolas. ¿A que tú si sabés donde se encuentra el baúl del "truquero"?

NINTENDO

THE EMPIRE STRIKES BACK

Si deseas pasarte algunos niveles del juego porque te resultan complicados,ahora ya puedes hacerlo. Prueba a ejecutar el siguiente truco que nos envía Paco Castilla Méndez de Avila y luego me lo cuentas. Cuando estés en algún nivel del juego donde tengas acceso al "Force Power", pulsa "start" para que te aparezca la mencionada pantalla y luego pulsa abajo-derecha y simultáneamente el start, select, A y B. Continua pulsando abajo-derecha y ahora aprietas B, B, start, A, B, start, B, B y select. ¿Qué pasa? pues que por arte de "birli-birloque" has saltado al nivel siguiente. Recuerda que solamente lo podrás hacer si el nivel en el que juegas permite al acceso al "Force Power".



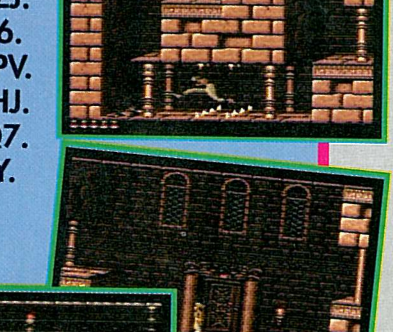
SUPER NINTENDO

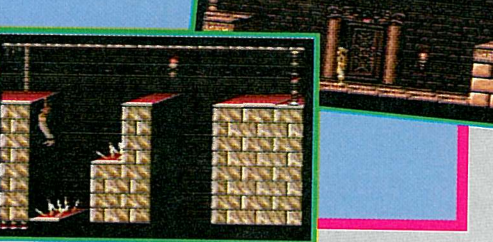


PRINCE OF PERSIA

Si la princesa lleva horas esperándote en su celda que vayas a rescatarla. Si el sultán está cansado de tener un enemigo al que no llega nunca a enfrentarse, Jesús Canarias López de Pto. de Santa Cruz (Tenerife), te da de un "plumazo" todos los códigos del juego. Ahora, ¡a por la princesita, tío!

1.- BRNGBB9.
2.- MRG5L2X.
3.- B6+TWNN.
4.- 9Z3NRDX.
5.- LQHWTVR.
6.- CGKDBZ2.
7.- TH4Q++B.
8.- VXPNBY2.
9.- QLL!WHR.
10.- HWB93WX.
11.- 7F39R1B.
12.- H9TZD8N.
13.- 7TXF+9V.
14.- H+KX3L7.
15.- GZ9MRZJ.
16.- 84CPBC6.
17.- QQNL2PV.
18.- 4Q7TMHJ.
19.- QHJG!Q7.
20.- H8J12+Y.





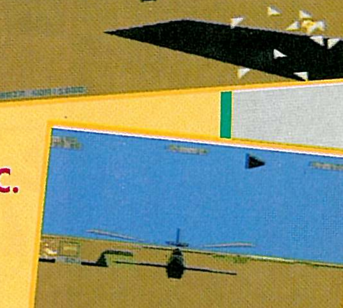
MEGA DRIVE



LHX ATACCK CHOPPER

Suponemos que a tí te va eso de ir de misión en misión volando con tu helicóptero tranquilamente. Seguro que aún te encuentras sobrevolando por las mismas misiones de siempre. Bueno, pues gracias a nuestro piloto número uno, Jorge Morato de Madrid no tendréis que esperar más tiempo, aquí os entrega su completo plan de vuelo. ZONA/CODIGO

Majestic Twelve CQAAAFA. Anterior Nova CQAAIEA. Reindeer Flotilla CQAAQHA. Phoenix CQAAYGA.Chess CQAAIUC. Lobster Quadrille CQAAQXC. Hen House CQAAYWC. Desert Two CQAABFE. Flamig Arrow CQAAJEE. Plain Aria CQIERDG.



Nuevas remesas de espectaculares dibujos vienen llegando en oleadas a nuestra redacción, ¿os he dicho alguna vez lo difícil que resulta elegirlos? Cada vez más bonitos, cada vez más coloreados, cada vez mejor dibujados, cada vez más elaborados, cada vez más... pero, ¿tú a qué esperas? ¡Mándamelo ya!

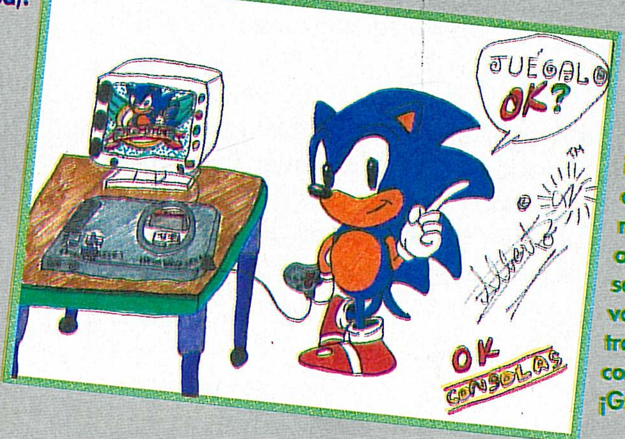
SOLO PARA ARTISTAS



PORTADA DEL MES Lo sentimos, ya se que al director y a los redactores no les va a gustar lo que tengo que decir, pero no puedo callármelo por más tiempo. Ahí va la mejor portada del mes que nos han hecho, que haya llegado a nuestras manos y que hayamos visto. Enhorabuena a su autor, de nombre Javier, de apellidos, Rodríguez Vázquez y de residencia Andoain (Guipuzcoa).



DESLUMBRANTE No se me ocurre otra cosa que decir de este dibujo enviado por Oscar Pérez Gallardo de Barcelona, puesto que al abrirlo tuve que buscar rápidamente mis gafas de sol. ¡Cuidado! que estos muchachos son auténticas estrellas...



CONSEJOS Alberto Gómez Mateo de Málaga nos envía esta bonita instantánea pictórica del Sonic y a la vez os manda un consejo que, a buen seguro, será seguido por muchos de vosotros. Cuando se trata de jugar, cualquier consejo es bueno. ¡Gracias! Alberto.

EL SUEÑO No es que la cara de nuestro cavernícola amigo sea precisamente un sueño, no, es que cuando le he visto con la boca abierta no me ha quedado más remedio que bostezar. Probad a mirarle fijamente y veréis que, realmente, el efecto se produce. Por cierto, Miguel Angel Gálvez Guzmán de Sevilla debe seguir bostezando. ¿Me equivoco, Miguel?





TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO
OK PC
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS DE PC
¡UNA DEMO JUGABLE EN CADA NUMERO!
OK PC
600 ptas. revista de videojuegos de PC Año I • Nº 3 • 1992
Incluye disco de 3 1/2"
ECTS La Feria Europea del Videojuego
Ultima Underworld The Stygian Abyss
Descubre los misterios del abismo
Todos los trucos
KING QUEST V, HOOK y m
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
Año 1 • Nº 1 • 1992
600 ptas.
DARKSEED
ELVIRA II
STAR TREK
EPIC Y EL SENSACIONAL LARRY V
INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS
¡LLEGA LA AVENTURA MAS ESPERADA DEL AÑO
¿DONDE ESTA
INCLUYE DISCO DE 5 1/4"
MAS PAGINAS
NUEVO TAMAÑO
600 ptas. Revista de videojuegos de PC • Nº 2 • 1992
Guy Spy and the Crystals of Armageddon
¡Conviértete en un espía!
JUEGA CON NUESTRA SUPER DEMO DEL RISKY WOODS
Y DIVIERTETE CON:
Wing Commander II
Eternam
Sim Ant
y muchos más
CONOCE LOS SECRETOS DE:
Monkey Island II
Epic y Cruise for a corpse
Hook
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 4 • 1992
Atrévete con nuestra espectacular demo del Wizkid
CURSE OF ENCHANTIA
A las puertas de la fantasía
Como llegar al final del Ishar y Heart of China
ASHES OF EMPIRE
Real como la vida misma
Sensacional poster de regalo: TRACY, LA CHICA DEL ETERNAM


VEN AL MOGOLLON
BATTLETOADS
TRADEWEST
¡ES LA GUERRA! "BATTLE TOADS" LLEGA A LA NINTENDO.
Está arrasando. Está batiendo records. Es el videojuego de moda en todo el mundo.
Y ahora se apunta al mogollón. ¿Y tú a qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES
Official Nintendo Seal of Quality
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45